

NÚMERO 11
495 PTAS. 2,98 EUROS

SHENMUE
LA REALIDAD HECHA VIDEOJUEGO

¡¡CONCURSO!!
15 LOTES F355 CHALLENGE

POWER STONE 2 Y READY 2 RUMBLE: ROUND 2
PÁRTETE LA CARA DE RISA

F355 CHALLENGE
GUÍA PARA DOMAR A TU FERRARI

METROPOLIS STREET RACER Y SEGA GT
ABRÓCHATE EL CINTURÓN

00011
8 421174 023589
editorial aurum

GUÍAS PLA ETstation

SOLUCIO Y TRUCOS PARA PLAYSTATION™ Y PS2

5 guías completas por tan sólo 395 pesetas
¿Cuándo ha dado alguien tanto por tan poco?

RAYMAN 2 THE GREAT ESCAPE

LA GUÍA QUE TE *LUMINARÁ* EL CAMINO

TOCA WORLD TOURING CARS

TODOS LOS CIRCUITOS, COCHES Y TRUCOS

A SANGRE FRÍA

ESPÍA NUESTRA GUÍA TOP-SECRET

CHASE THE EXPRESS

SÓLO 395 PESETAS

GUÍAS COMPLETAS

EDITORIAL

Dream Planet

Número 11 Diciembre 2000
Revista mensual de **Dreamcast**
publicada por **EDITORIAL AURUM, S.L.**
C/ Joventut, 19
08830 Sant Boi de Llobregat
Barcelona
Tel.: 93 630 68 82
Fax: 93 652 45 25
E-mail: ed.aurum@retemail.es
Bajo licencia en lengua castellana de Dreamcast Magazine y Dreamcast Solutions, propiedad de Paragon Publishing Ltd.

© Edición castellana Editorial Aurum, S.L.
Editora: **Katharina Stock**
Administración: **Montse Prieto**
Directora de Marketing: **Aída Gascón**
Producción: **Hans L. Kötz**
Director de Arte: **Ibon Zugasti**

Director: **Sergio Rivero**
Jefe de Redacción: **Nacho Fernández**
Redactor: **Rubén Jiménez**
Maquetación: **J. L. Crespo, Marc Sansalvadó**
Colaboradores: **Bob Jubb, Eduardo Rodríguez, Antonio López**
Traductores: **Carles Sierra**

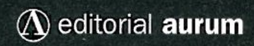
PUBLICIDAD
Barcelona: **Aída Gascón**
C/ Joventut, 19
08830 Sant Boi de Llobregat
Barcelona
Tel.: 93 630 68 82/93 630 74 06
Fax: 93 652 45 25
E-mail: ed.aurum@retemail.es

Madrid: Waterbuck, S.L.
Flora Idiarte
C/ Marqués Urquijo, 26
28008 Madrid
Tel./Fax: 91 541 74 63

DISTRIBUCIÓN Y SUSCRIPCIONES
Comercial Atheneum, S.A.
Tel.: 93 654 40 61
Fax: 93 640 13 43
E-mail: direc.bcn@atheneum.com
www.atheneum.com

FILMACIÓN Y FOTOMECÁNICA
Fepsl 93 238 04 37

IMPRESIÓN
Rotographik-Giesa,
Santa Perpètua de la Mogoda (Barcelona)
Tel.: 93 415 07 99
Depósito legal B-43069-99









En una clara estrategia expansionista, Editorial Aurum ha decidido reforzar su presencia en los kioscos incrementando el número de publicaciones relacionadas con el mundo de los videojuegos. Así, a las ya veteranas PlanetStation y Dream Planet se les han unido en noviembre dos nuevas revistas de periodicidad mensual: Guías PlanetStation y Pocket Boy. La primera de ellas ofrece a los lectores elaboradas guías de juegos para PlayStation y PS 2. La segunda, por su parte, está destinada a los usuarios de Game Boy e incluye, entre otros contenidos, noticias, previas y análisis.
Sin embargo, los proyectos editoriales no acaban aquí. Editorial Aurum tiene programado también aumentar drásticamente sus publicaciones monográficas sobre juegos (cuyo representante más reciente ha sido la guía oficial del exitoso Tomb Raider: The Last Revelation). Quien escribe estas líneas ha sido elegido para coordinar los nuevos proyectos monográficos de la editorial y por esa razón a partir del próximo mes, Nacho Fernández, miembro del equipo de esta revista desde su comienzo, asume la dirección de la misma. Sólo me resta agradecer a todos los lectores su constante apoyo a Dream Planet, una revista que se hace y se continuará haciendo, ante todo, pensando en ellos.

Sergio Rivero
dcplanet@intercom.es

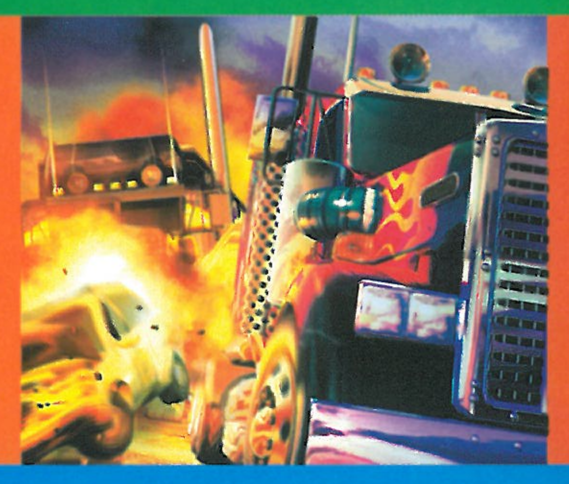


6 MAPAMUNDI

Si quieres saber lo que dio de sí la primera edición de la feria Barcelona Videojuego 2000, sólo tienes que echarle un vistazo a esta sección. Pero eso no es todo, aquí también puedes enterarte de las últimas noticias sobre juegos como Sonic Adventure , Unreal Tournament o Agartha y ver el aspecto que tiene el Dreamcast Mouse.



13



27 PHOTOFINISH

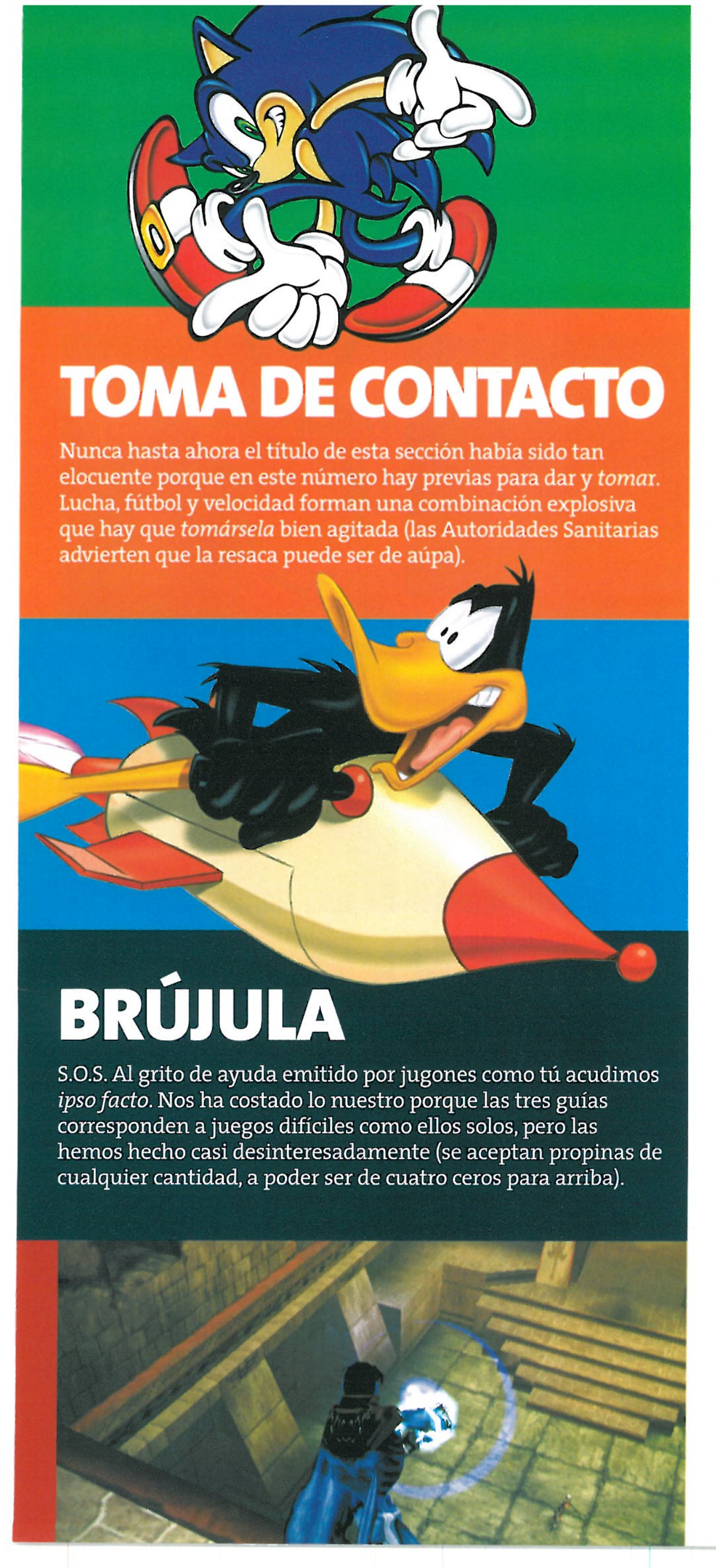
1, 2, 3, 4... ¡11 juegos analizados este mes! No te creas que son del montón porque entre ellos se encuentra dos joyas de la corona dreamcastera: Shenmue y Metropolis Street Racer. Entre el resto hayamos tanto pedrería de calidad (Power Stone 2) como algo de bisutería (Giga Wing).



53

93 PLANETARIO

El mes que viene te ofreceremos el entrañable número navideño, así que si quieres saber lo que te espera échale un vistazo a nuestro A la vista. Además, en vuestras cartas nos habéis planteado más dudas que el misterioso desenlace de las elecciones americanas.



TOMA DE CONTACTO

Nunca hasta ahora el título de esta sección había sido tan elocuente porque en este número hay previas para dar y *tomar*. Lucha, fútbol y velocidad forman una combinación explosiva que hay que *tomársela* bien agitada (las Autoridades Sanitarias advierten que la resaca puede ser de aúpa).

BRÚJULA

S.O.S. Al grito de ayuda emitido por jugones como tú acudimos *ipso facto*. Nos ha costado lo nuestro porque las tres guías corresponden a juegos difíciles como ellos solos, pero las hemos hecho casi desinteresadamente (se aceptan propinas de cualquier cantidad, a poder ser de cuatro ceros para arriba).

Sumario

6 Mapamundi

13 Toma de contacto
14 Sega GT
16 Ready 2 Rumble Boxing: Round 2
18 Super Runabout
19 Ultimate Fighting Championship
20 Dave Mirra Freestyle BMX
21 UEFA Dream Soccer
22 Importación

27 Photofinish
28 Shenmue
34 Metropolis Street Racer
38 Power Stone 2
40 Looney Tunes: Space Race
42 24 horas de Le Mans
44 Time Stalkers
46 Disney's Dinosaur
47 Bangai-O
48 WWF Royal Rumble
49 San Francisco Rush 2049
50 Giga Wing

53 Brújula
54 Hidden & Dangerous
68 F355 Challenge
80 MDK 2 (2ª parte)
92 Trucos a tutiplén

93 Planetario
94 Buzón
95 Directorio
98 A la vista

Extras
24 Concurso
26 Números atrasados
51 Encuesta
52 Suscripción







Barcelona estrena feria

El recinto ferial de La Farga de Hospitalet de Llobregat acogió del 26 al 29 de octubre el primer certamen Barcelona Videojuego 2000. La feria nace con la ambiciosa intención de ponerse a la altura del Tokio Game Show, el ECTS de Londres o el E3 de Los Ángeles, pero lo cierto es que muchos distribuidores importantes decidieron no contar con un stand propio y prefirieron darse una vuelta por la edición de este año antes de decidir si apoyan este proyecto de cara al futuro.
Tan sólo Sega y Nintendo representaban a las grandes compañías de software y la verdad es que nuestra querida Dreamcast acabo siendo la auténtica protagonista. En el stand de Sega estaban a disposición del público asistente unas 40 consolas que mostraban algunos de los mejores juegos de la DC. Además de los ya clásicos Soul Calibur, Virtua Tennis, NHL 2K o Dead or Alive 2, Sega decidió demostrar lo que puede dar de sí su máquina permitiendo a todos los visitantes poner las manos encima de dos bombazos que estaban a punto de salir al mercado: Metropolis Street Racer y, sobre todo, Shenmue. La versión PAL de la magna creación de Yu Suzuki congregó a muchos curiosos, que por primera vez pudieron escuchar a Ryo Hazuki hablando en inglés.
Entre las actividades paralelas del certamen destacaron las diversas conferencias y unos *skaters* que con sus tablas hicieron varias exhibiciones desafiando la ley de la gravedad. Pero a pesar de la expectación que, como ya hemos comentado, despertó Shenmue, la auténtica protagonista de la feria fue Ulala. La reportera de Space Channel 5 se convirtió por un día en una mujer de carne y hueso (y vaya mujer) que deleitó a todo el mundo con uno de sus famosos bailoteos. Además, Ulala también fue la estrella de la fiesta de presentación del juego, que tuvo lugar en una discoteca de la ciudad condal. Dejando al margen la lamentable actuación de Snatcher (por mucho que intentara imitar a Ulala bailando en la tarima no era lo mismo) el fiestorro sirvió para demostrar que la intrépida reportera ya cuenta con toda una legión de fans.

En el Barcelona Videojuego 2000 se echaron en falta muchas compañías distribuidoras, pero Sega sí estuvo presente y aprovechó para mostrar sus últimas novedades

En fin, aparte de su vertiente lúdica, la primera edición del Barcelona Videojuego 2000 se cerró con un éxito relativo gracias al protagonismo que asumió la Dreamcast. De todas formas, esperamos que en el futuro el certamen cuente con más apoyo, porque España merece tener una feria importante dedicada íntegramente al mundo del videojuego.

Más terror para la Dreamcast

Si no tenías suficiente con el terror de juegos como Resident Evil Code: Veronica o Soul Reaver, prepárate para sentir el poder del mal en estado puro gracias a Agartha, una creación de los estudios No Cliché que estará en el mercado durante la segunda mitad del año que viene.
De acuerdo, todavía falta bastante para que el juego esté listo, pero tiene tan buena pinta que no hemos podido resistir la tentación de mostraros las primeras capturas. La acción de Agartha se sitúa en 1929, exactamente en el momento en que un terremoto destroza un pueblo situado en Rumanía. Como resultado de este desastre natural, una ciudad subterránea llamada Agartha ha quedado al descubierto, permitiendo que un montón de diabólicas criaturas queden libres.
Como era de esperar, un héroe llamado Kirk tiene la posibilidad de acabar con esta amenaza para la humanidad. La principal novedad es que deberás decidir si salvas a los humanos que encuentres en tu camino o si contribuyes a que el caos se despliegue por toda la Tierra. El desarrollo de la aventura variará según la decisión que tomes.
Además, el juego incluirá aventuras paralelas que podrás jugar en Internet formando equipo con otros jugadores y un modo Deathmatch.







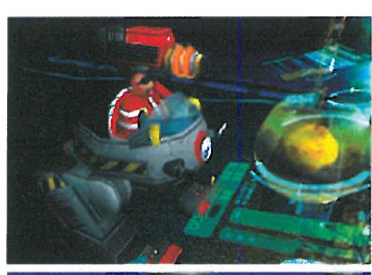
Detalles sobre Unreal Tournament



POCO A POCO NOS ESTAMOS ENTERANDO de algunos detalles sobre la versión para Dreamcast de Unreal Tournament, un juego destinado a competir con Quake III Arena y Half-Life por el cetro del mejor shooter de nuestras consolas.
Por desgracia, primero os tenemos que anunciar una mala noticia. La edición para la consola de Sega no incluirá el modo Assault, una divertida opción que te permitía (como su propio nombre indica) tomar al asalto diversos lugares acabando con toda la resistencia que encontrarás a tu paso. Teniendo en cuenta que este modo sólo representa, aproximadamente, una cuarta parte del juego tampoco es para rasgarse las vestiduras, pero no nos entusiasma que el juego llegue amputado a la Dreamcast.
De todas formas la edición con la que finalmente jugaremos seguirá siendo espectacular. Unreal Tournament contará con la baza del rediseño de los niveles del modo Deathmatch, la posibilidad de jugar partidas en-línea y una IA de los enemigos que te va a poner las cosas muy difíciles. Ten el armamento a punto para enero del próximo año.

El regreso más esperado

DURANTE EL ÚLTIMO MES SE HAN IDO CONOCIENDO con cuentagotas nuevos datos sobre el retorno del buque insignia de Sega. Como ya debéis suponer, estamos hablando de Sonic Adventure 2, que mantendrá el mismo planteamiento de la primera entrega pero incorporará sabrosas novedades. El Sonic Team dotará al puerco espín azul de un nuevo movimiento que le permitirá grindear por algunas superficies emulando a Tony Hawk y, además, los Chao serán mucho más activos y pondrán a tu disposición nuevas opciones. Pero Sonic no será el único personaje que tendrá nuevas habilidades. Knuckles también contará con un nuevo movimiento acuático y podrá dar un golpe tipo uppercut totalmente demoledor.
Como malo de la historia (no podía ser de otra manera) repetirá el mítico Dr. Robotnik. Sin embargo, parece que un nuevo villano va a tener una gran importancia en Sonic Adventure 2: al puerco espín le ha salido una réplica oscura que tendrá un papel crucial en la historia. Como siempre, te iremos informando de todas las novedades que se vayan produciendo.

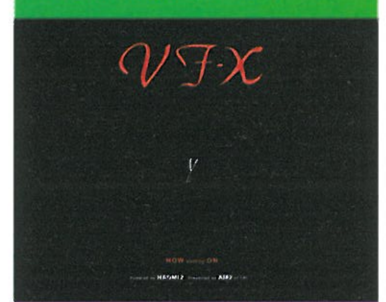




BREVES

VFX

EL DESARROLLO de la nueva entrega de la saga Virtua Fighter (conocida de momento como VFX) causó un gran revuelo cuando se hizo oficial hace algo más de un mes. Aunque todavía no se conocen detalles ni existen pantallas del juego, el título de Yu Suzuki ya tiene una página web oficial (www.sega-rd2.com/vf_x). Si quieres ir conociendo las últimas noticias sólo tienes que darte una vuelta por ella.



Sega amplia sus miras

ESTA NOTICIA SE HALLA sujeta a múltiples interpretaciones, así que podéis sacar vuestras propias conclusiones. Sega ha confirmado que va a desarrollar para otras plataformas. En una primera fase programarán para teléfonos móviles, pero después desarrollarán juegos para consolas portátiles y por último se lanzarán al mercado de las consolas domésticas. Para estas dos últimas fases no se ha confirmado el nombre de ninguna plataforma.

Commandos confirmados

EIDOS HA CONFIRMADO oficialmente el lanzamiento de Commandos 2 para Dreamcast, PlayStation 2 y PC. El juego, desarrollado por el equipo de programación español Pyro Studios, es la continuación de un título que vendió más de 1 millón de copias en todo el mundo. Hacia primavera del año que viene ya lo podréis encontrar en las tiendas.

BREVES

Oferta a la inglesa

DESDE EL PASADO 30 de octubre, los ingleses pueden hacerse con una Dreamcast y un reproductor DVD por el módico precio de 299 libras, curiosamente el mismo dinero que cuesta allí una PlayStation 2. El pack incluye también una versión especial de ChuChu Rocket!, pero antes de que echéis las campanas al vuelo debéis saber que el DVD no es el oficial de Sega, si no que se trata de un producto de un fabricante que se ha mostrado muy interesado en vender su DVD conjuntamente con la DC.

Sakura DC

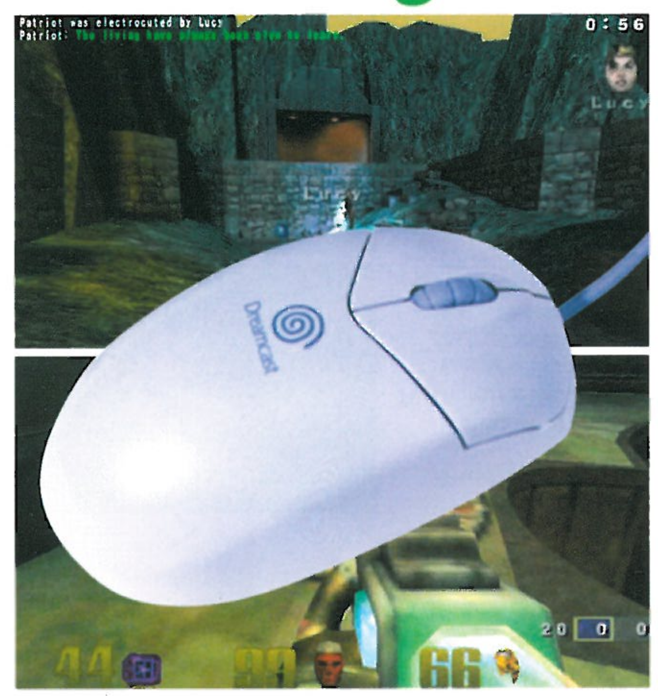
LA FIEBRE DE LOS NIPONES con Sakura Taisen llega a tal punto, que Sega ha decidido sacar una edición especial de la Dreamcast dedicada a la saga. La consola, el mando y la VM serán de color rosa y tendrán imágenes de Sakura Taisen. El 26 de diciembre se pondrá a la venta la consola, mientras que el controlador estará en las tiendas dos días más tarde.



Nuevo Dream Passport

YA TENEMOS ALGUNOS DATOS sobre la próxima edición del navegador de la Dreamcast. El Dream Passport IV os permitirá realizar operaciones de comercio electrónico y también os proporcionará medidas de seguridad en-línea (para que no tengáis ningún problema). Además, también será posible utilizar impresoras en red.

El ratón llega a Europa



Hace un par de meses os anunciábamos que, después de ponerse a la venta en Japón, el Dreamcast Mouse iba a lanzarse también en Estados Unidos. Pues bien, después de algún que otro rumor, ya os podemos confirmar la fecha de su lanzamiento en España. Si no hay cambios de última hora, el ratón estará a la venta a partir del día 17 de noviembre por un precio aproximado de 4.990 pesetas.

Seguro que con este ratonil accesorio lo vais a tener muchísimo más fácil para navegar por Internet, porque eso de mover el cursor con el mando de la Dreamcast no es que sea muy cómodo que digamos.

Pero las posibilidades del Dreamcast Mouse no terminan, ni mucho menos, aquí. La idea es que, combinado con el teclado (que está a la venta desde hace bastante tiempo), también os facilite las partidas a algunos juegos cuyo sistema de control no se adapta al mando de toda la vida. Esto sucederá sobre todo con los juegos que provienen del mundo PC, así que ¿os imagináis jugar una partida a Quake III Arena contra un PeCero utilizando sus mismas armas?

Más datos de la nueva VM

PARECE QUE LA NUEVA MEMORY Card 4X de Sega está teniendo algún que otro problemilla antes de ponerse a la venta en Japón. Para empezar, la edición limitada de Phantasy Star Online ha sido cancelada y ya no incluirá una versión especial de la tarjeta de memoria. PSO saldrá finalmente con una demo de Sonic Adventure 2 porque la producción de las nuevas Memory Card no iba al suficiente ritmo como para cubrir la demanda del juego.

La Memory Card 4x saldrá finalmente a la venta el 14 de diciembre por 4.800 yenes (unas 8.000 pesetas) y contará con cuatro bancos de datos diferentes, entre los que se irá cambiando presionando unos botones. A diferencia de la Visual Memory, este nuevo accesorio no tendrá pantalla para jugar a los minijuegos porque está pensada como un utensilio para guardar datos. Hasta aquí todo parece perfecto, pero hay una lista de unos 10 juegos (entre los que están Carrier, Seven Secret Mansions o Rayman 2) con los que no será compatible la nueva tarjeta. Y por si esto fuera poco, otros 13 juegos (desde Shenmue hasta Sega Rally 2, pasando por Zombie Revenge) no permiten cambiar entre los bancos de datos. Esperamos que, si la Memory Card 4x es exportada fuera de Japón, Sega haya podido solucionar todos estos problemas de compatibilidad.



INTERNACIONAL JAPÓN

ROL COREANO

The Rhapsody of Zephyr es un curioso RPG programado por SoftMax Korea para los ordenadores japoneses. La división japonesa de dicha compañía se está encargando de la conversión para Dreamcast, que se pondrá a la venta en el mercado nipón a partir del 21 de enero. El juego contendrá numerosas escenas de animación, vistas isométricas con cambios de ángulos, zooms y demás parafernalias técnicas.



Sakura y los *paparazzis*

POR FIN LA SERIE DE ANIMACIÓN Card Captor Sakura (emitida por algunas cadenas autonómicas españolas) va a tener su adaptación para Dreamcast. Sin embargo, esta vez no será un tetris como ocurrió con la versión para PlayStation ya que se ha cambiado totalmente la mecánica. En esta ocasión, cualquier japonés que adquiera el juego para DC tendrá que fotografiar a Sakura y a su amigo Tomoyo mientras se desarrolla un episodio de la serie generado en tiempo real. ¿Dejaremos de ver a legiones de japoneses, cámara en mano, por toda la geografía española?





TETRIS ON-LINE

¿Os imagináis una fórmula mágica que combinara la adicción de un Tetris con la interactividad de los juegos en-línea? Pues no va a hacer falta porque en Japón ya es una realidad. Desde el pasado 26 de octubre los nipones amantes de los ladrillos virtuales pueden echar unas partidillas a través de la red gracias a Sega Tetris, juego programado por la división WOW Entertainment de Sega.

GIGA WING CAMBIA DE LOOK

Capcom está rediseñando (esperemos que lo hagan a conciencia) el shoot´em-up Giga Wing cambiando su desarrollo en 2D a unas 3D como las de los clásicos matamarcianos RayStorm, RayCrisis o las del recientemente aparecido en PS2 Shilpheed. Estará basado en una placa Naomi aunque las naves seguirán conservando las dos dimensiones (bit-map).

INTERNACIONAL USA

MINI SOUL CALIBUR

Sega America va a imitar la estrategia de sus colegas japoneses colgando en la red unas cuantas partidas grabadas de Soul Calibur que se podrán descargar en la Visual Memory. Gracias a estos archivos, cualquier dreamcastero americano podrá conseguir todos los personajes secretos sin necesidad de partirse la cara a espadazos. Además, incluirán pantallas inéditas, nuevas armas y unos minijuegos creados exclusivamente para las versiones NTSC. Lástima que Sega Europa y Namco no hayan llegado a ningún acuerdo para hacer lo mismo en nuestro continente.

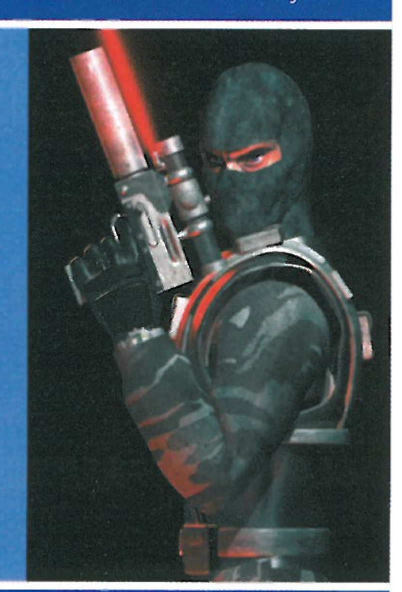


DREAMCAST VISITA DISNEYWORLD

Dreamcast acudió recientemente a Disney World aunque no para montarse en las atracciones. El edificio Epcot Center del famoso parque de ocio ha sido elegido por Sega America para albergar hasta mitades del 2001 un amplio espacio dedicado a nuestra consola preferida. Cualquier visitante podrá jugar con las últimas novedades y echar unas partidas en red mientras convive con la fauna disneyana.

Soldados gafados

EN ESTA OCASIÓN, la fortuna no sonríe a los dreamcasteros estadounidenses ya que el shoot'em-up Soldier of Fortune no incluirá una opción multijugador para disputar partidas en red tal y como estaba previsto en un principio. Así, el juego que se pondrá a la venta a principios del año que viene sólo incluirá modalidades para un solo jugador. Una verdadera lástima.



¡*YANKEES*, A PESCAR!

La pesca virtual es hoy en día una afición de masas debido al exitazo de Sega Bass Fishing. Ahora le toca echar la red a su segunda parte, Sega Marine Fishing, que se venderá en un pack de lujo con la caña de pescar incluida. A ver si Sega España se anima y trae a nuestro país esta secuela tan cañera.

OCIO EN RED

Un planeta vergonzoso

El 1 de diciembre llega a nuestras pantallas *Planeta Rojo* un film que en Estados Unidos ha sido definido como un cruce entre *Blade Runner* y *2001: Una odisea del espacio* con una estética a lo *Matrix*. El director de este pupurri es el debutante Anthony Hoffman quien está arropado por un interesante reparto formado por Val Kilmer, Tom Sizemore, Terence Stamp, Simon Naker y Carrie-Anne Moss, aquella moza de tan buen ver que ya aparecía precisamente en *Matrix*.
www.redplanetmovie.com



Electroshock musical

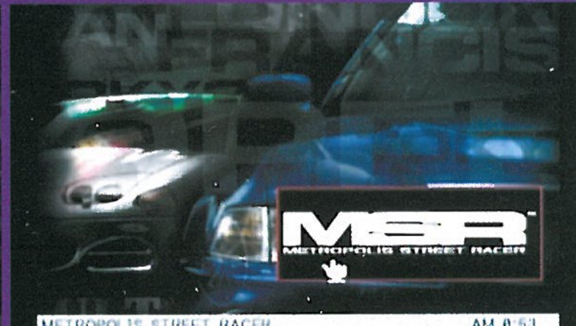
AC/DC, el grupo de rock australiano más famoso fuera de su país, está de gira para presentar su nuevo trabajo *Stiff Upper Lip*. Sus componentes, con el inconfundible Angus Young al frente, visitarán España el mes que viene para demostrar que los años no pasan por ellos (o que no pasan en balde, según se mire). Las fechas y lugares de los conciertos son: 10, 11 y 12 de diciembre en el Palacio de los Deportes de la Comunidad de Madrid y 14 de diciembre en el Palau Sant Jordi de Barcelona.
www.acdcband.com



Callejeando en Internet

En el mejor juego de conducción para Dreamcast no podía faltar una opción de Internet, así que Metropolis Street Racer tiene una la mar de apañada. De todas formas, lo mejor es que empieces por practicar una y otra vez en los otros modos del juego. Cuando ya te consideres un maestro de MSR, habrá llegado el momento de competir contra los coches fantasma de otros intrépidos pilotos en plena Red. Como ya deben suponer los lectores más avispados, para hacerlo deberás acceder a la opción Internet del juego. Una vez allí encontrarás un par de opciones entre las que deberás escoger: Speed Challenge y Time Trials.
Cuando hayas conseguido hacer un tiempo del que te consideres orgulloso, selecciona la opción Launch Browser para acceder a la sede oficial de Metropolis Street Racer y poder enfrentarte contra las sombras descargadas por otros jugones.





No se vayan todavía, aún hay más

Además de las opciones de Internet que encontrarás dentro del juego, el lanzamiento de Metropolis Street Racer ha venido acompañado por un concurso que seguro que te interesa. Para participar sólo tienes que registrarte en Dreamarena (si es que no lo has hecho ya) y contestar a las tres preguntas relacionadas con Tokio, San Francisco y Londres (las ciudades donde están ubicados los circuitos del juego) que se formularán cada semana. Deberás dar las respuestas dentro de un tiempo limitado y si aciertas irás acumulando puntos que te permitirán ir subiendo puestos en una clasificación que incorporará a los participantes de toda Europa. El premio es un Opel Speedster, un auténtico cochazo valorado en siete millones de pesetas.
La competición finalizará el día 29 de enero, así que aún tienes tiempo de demostrar toda tu sapiencia y conseguir un fabuloso premio con el que vas a poder fardar toda la vida.

El futuro de los coches está aquí

DENTRO DE CASI MEDIO SIGLO, San Francisco será el escenario de trepidantes carreras urbanas protagonizadas por veloces automóviles con capacidad para planear en el aire. Tú ya puedes participar en ellas gracias a San Francisco Rush 2049 y a tu Dreamcast. Pero además, puedes aprovechar las funciones en-línea que incorpora el juego de Midway para competir contra otros jugones europeos. Para ello debes seleccionar la opción Sitio Web del menú principal para poder bajar y grabarte en tu Visual Memory los tiempos de otros corredores o colgar los tuyos si así lo deseas. Más tarde deberás acceder al menú de modalidades y activar Carrera Fantasma para competir contra los coches sombra de tus rivales.

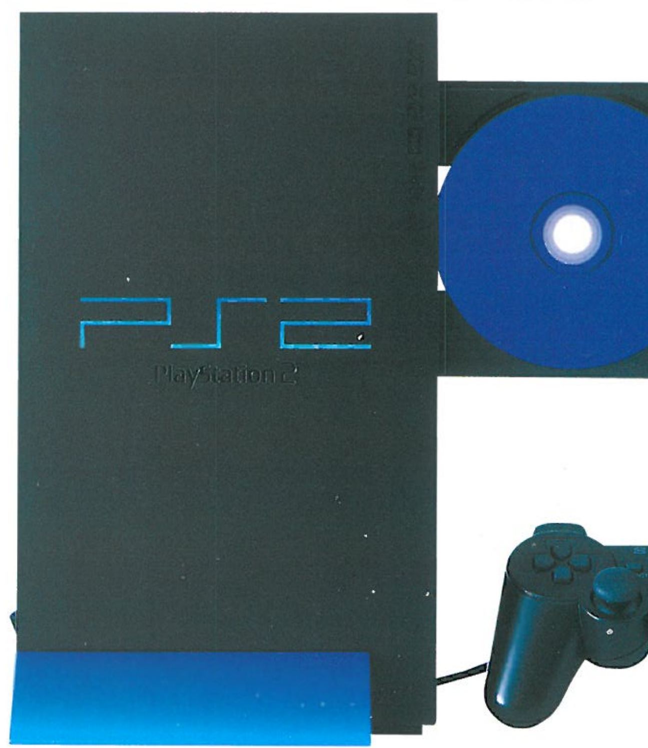


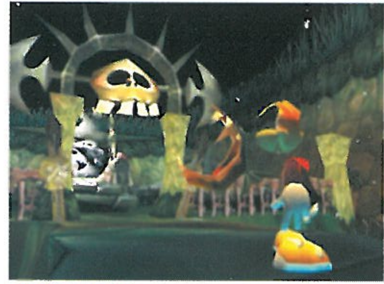
¡Apriétense los cinturones!

Se acerca el día. Ya queda menos. Ya falta poco... para que unos cuantos inconscientes rompan con alegría su hucha y gasten los ahorros de media vida en una de las (aproximadamente) 45.000 PlayStation 2 que se comercializarán el día 24 de noviembre en España. Por la módica cantidad de 74.900 pesetas se tiene derecho a una consola de 128 bits, un mando Dual Shock 2, los cables de conexión y un CD con demos.

Pero ¿qué pasa con el resto de periféricos? Bueno, pues habrá que rascarse un poco más el bolsillo y hacer acopio de valor para pulirse los ahorros de la otra media vida. Abróchate o apriétate el cinturón, según el caso, porque las cifras son mareantes. Así, un Dual Shock 2 por separado valdrá 4.990 pesetas, una Memory Card de 8 megas 6.990 pesetas, mientras que el Multitap (periférico para conectar cuatro mandos a la consola, que no sirve para Dreamcast... ¡porque ésta ya cuenta con cuatro puertos de serie!) costará la nada despreciable cifra de 7.990 pesetas. Suma y sigue porque los soportes de plástico que permiten colocarla con seguridad tanto vertical como horizontalmente (no vaya a ser que se rompa a los dos días) valen 2.490 pesetas.

En definitiva, que con cantidades tan abultadas, uno no ya no sabe si está hablando de consolas o de sueldos de futbolistas. Y pensar que una Dreamcast con un mando y una copia de ChuChu Rocket! incluidos cuesta solamente 29.990 pesetas...














Diga 33

PORQUE ESA ES EXACTAMENTE la cifra de títulos que se pondrán a la venta el mismo día del lanzamiento de la PS2. Sin más preámbulos te ofrecemos a continuación la lista completa: AquaAqua-Wetrix 2, Disney's Dinosaur, Dynasty Warriors, Eternal Ring, Evergrace, F1 World Grand Prix, F1 World Racing Championship, Fantavision, FIFA 2001, Gradius 3 & 4, International Superstar Soccer, Kessen, Madden NFL 2001, Midnight Club, NHL 2001, Pro RC Revenge, Rayman Revolution, Ready 2 Rumble Boxing: Round 2, Ridge Racer V, Silent Scope 2, SSX Snowboard Supercross, Super Bust A Move, Swing Away Golf, Smugglers Run, Summoner, Tekken Tag Tournament, TimeSplitters, Type S, Theme Park World, Top Gear Daredevil, Track and Field, Wild Wild Racing y X Squad.

Además, durante el mes de diciembre está previsto que se pongan a la venta otros 13 juegos.

BREVES

La futura X-Box

TEO ALCORTA, responsable de Microsoft Ibérica, aprovechó la primera edición de Barcelona Videojuego 2000 para enunciar las características técnicas de la primera consola de 256 bits: procesador Intel Pentium III de 733 Mhz, procesador gráfico Nvidia N-25 de 300 Mhz, sistema de audio Direct Sound interactivo con 256 canales, tarjeta Ethernet de conexión on-line de 64 Gb por segundo, disco duro interno de 8 Gigas, lector de DVD 8x y memoria RAM de 64 Mb unificada. Ahí es nada.

Capcom, de mudanzas

LA COMPAÑÍA JAPONESA ha decidido establecer una filial europea en Londres que se llamará Capcom Eurosoft y que distribuirá en nuestro continente los títulos para PS 2 de creación propia. Comenzarán su andadura europea con Street Fighter EX3, coincidiendo con el lanzamiento de la PlayStation 2 en Europa, y a principios del 2001 seguirán con Onimusha: Warlords. De momento, no tenemos confirmación de que vaya a ocurrir lo mismo con los juegos para Dreamcast.



LANZAMIENTOS

ESPAÑA

DICIEMBRE

ECW Anarchy Rules	Acclaim
Starlancer	Acclaim
Dave Mirra Freestyle BMX	Acclaim
Vanishing Point	Acclaim
Ducati World	Acclaim
Quake III Arena	Sega
Jet Set Radio	Sega
Sega GT	Sega
Shenmue	Sega
Samba de Amigo	Sega
UEFA Dream Soccer	Sega
POD 2	Ubi Soft
Super Runabout	Virgin
European Super League	Virgin
Gunbird 2	Virgin
Capcom vs. SNK	Virgin
Street Fighter 3: Third Strike	Virgin
Record of Lodoss War	Virgin
Worms World Party	Virgin
Dino Crisis	Virgin
Resident Evil 3: Nemesis	Virgin
Exhibition of Speed	Virgin

ESTADOS UNIDOS

DICIEMBRE

Age of Empires II	Konami
Grandia II	Ubi Soft
Stupid Invaders	Ubi Soft
Peace Makers	Ubi Soft
Disney's Dinosaur	Ubi Soft
The Mummy	Konami
Heavy Metal: FAKK 2	Ritual Ent.
Max Steel	Mattel Interactive
SWAT 3	Sierra
Speed Devils Online	Ubi Soft
Heroes of Might & Magic III	Ubi Soft
Surf Rocket Racer	Crave Ent.
The Next Tetris: Net Edition	Crave Ent.
Resident Evil 2	Capcom

2001

Phantasy Star Online	Sega
Stupid Invaders	Ubi Soft
Soldier of Fortune	Crave
Armada 2	Metro 3D
Hype: The Time Quest	Ubi Soft
Project Justice	Capcom
Half-Life Multiplayer	Valve
Legacy of Kain: Soul Reaver 2	Eidos
18 Wheeler	Sega
Black and White	Lionhead Studios
Evil Twin: Cyprien's Chronicles	Ubi Soft
Star Wars: Super Bombad Racing	Lucas Arts
Unreal Tournament	Epic
Alone in the Dark 4	Infogrames
Buffy the Vampire Slayer	Fox Interactive
Daytona USA: Network Racing	Sega
ESPN Baseball Tonight	Konami
Planet of the Apes	Fox Interactive
Shrapnel: Urban Warfare 2025	Ripcord

JAPÓN

DICIEMBRE

Blue Submarine No. 6	Sega
Burning Justice Academy 2	Capcom
El Dorado Gate Chapter 2	Capcom
Change N' Blast	Sims
Guilty Gear X	Arc System Works
J-League Soccer Club wo Tsukurou	Sega
Samba de Amigo ver. 2000	Sega
Bass Rush Dream	Visco
Daytona USA: Network Racing	Sega
GunSpike	Capcom
Last Blade 2	Final Edition
Phantasy Star Online	Sega
Sonic Shuffle	Sega
West Wind Rhapsody	SoftMax
K-1 Dream	Xing Ent.
Never 7 – The End of Infinity	Kid
Tentei Shinshi Dash	Abel
Card Captor Sakura	Sega

2001

Hundred Swords	Sega
El Dorado Gate Chapter 3	Capcom
Zephry's Rhapsody	SoftMax
NFL 2K1	Sega
Metropolis Street Racer	Sega
Marie and Elle's Ateliers	Gust
Sakura Wars 3	Sega
Magic The Gathering	Sega
Romance of Three Kingdoms VI	Koei
El Dorado Gate Chapter 4	Capcom
Harousame Youbi	NEC Interchannel
Happy Lesson First	Datam
El Dorado Gate Chapter 5	Capcom
Illbleed	Sega
Innocent Tears	Global Ent.
El Dorado Gate Chapter 6	Capcom
Sonic Adventure 2	Sega
Tentei Mystereet	Abel
El Dorado Gate Chapter 7	Capcom

LOS + VENDIDOS

ESPAÑA

1. Virtua Tennis
2. Resident Evil Code: Veronica
3. Sydney 2000
4. Hidden & Dangerous
5. Dead or Alive 2
6. Virtua Athlete 2K
7. Star Wars: Episode I Racer
8. Power Stone 2
9. The House of the Dead 2
10. Silver

Fuente: Centro Mail

JAPÓN

1. DOA 2: Limited Edition
2. Eternal Arcadia
3. Love Hina
4. Motto Pro Baseball Team
5. Love Hina: Limited Edition

Fuente: Dreamcast Magazine

USA

1. Quake III Arena
2. NFL 2K1 Sega Sports
3. Tokyo Extreme Racer 2
4. Virtua Tennis
5. Vanishing Point

Fuente: Dreamcast Magazine

RECOMENDADOS

1. Shenmue
2. Resident Evil Code: Veronica
3. Virtua Tennis
4. Metropolis Street Racer
5. Soul Calibur
6. Dead or Alive 2
7. Sonic Adventure
8. Crazy Taxi
9. Power Stone 2
10. Rayman 2

LOS + ESPERADOS

1. Skies of Arcadia
2. Phantasy Star Online
3. Quake III Arena
4. Jet Set Radio
5. Grandia II
6. Head Hunter
7. Sega GT
8. Out Trigger
9. Half-Life
10. Vanishing Point

LOS 10 FAVORITOS DE LOS LECTORES

1. Virtua Tennis
2. RE Code: Veronica
3. MSR
4. Marvel vs Capcom 2
5. Soul Calibur
6. Dead or Alive 2
7. Sonic Adventure
8. Power Stone 2
9. Crazy Taxi
10. NBA 2K

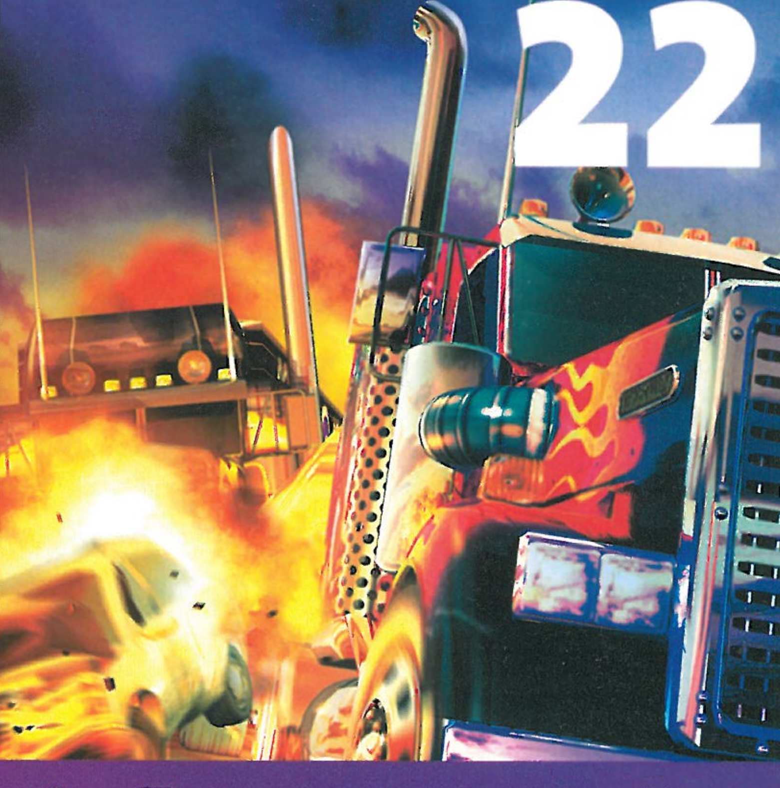
Podéis enviar vuestras votaciones a la dirección de correo electrónico dcplanet@intercom.es o a Dream Planet C/Joventut 19 08830 Sant Boi de Llobregat (Barcelona)

TOMA DE CONTACTO

LOS PREVIEWS DE LOS JUEGOS QUE VIENEN

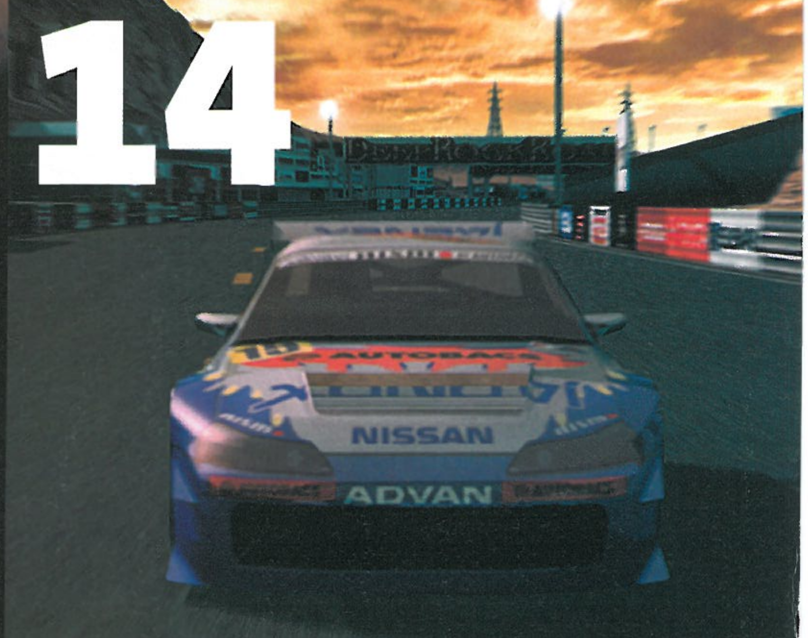
19

22



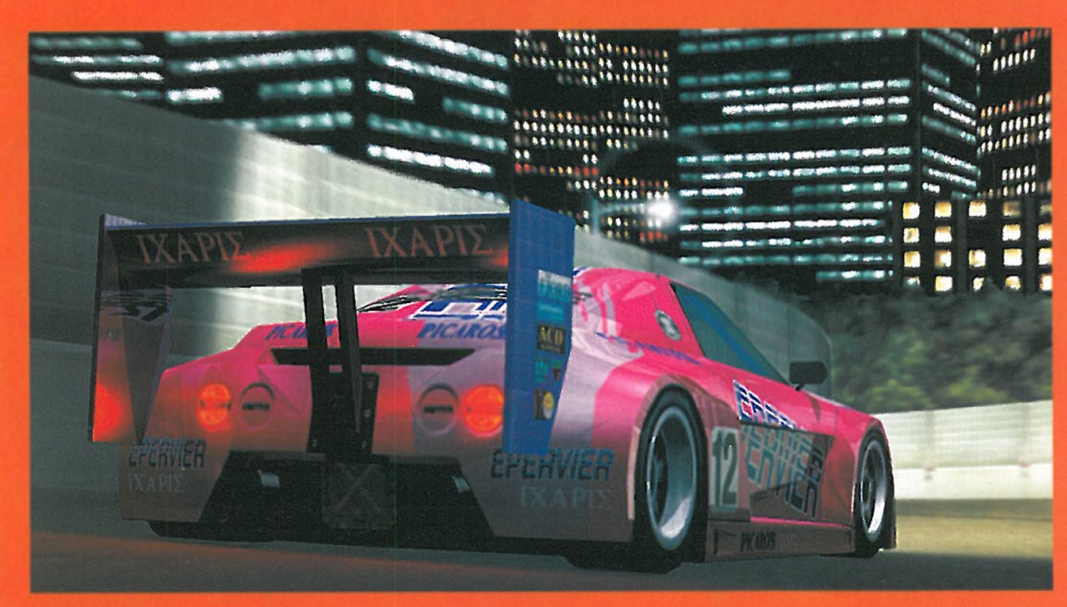
Sega GT	14
Ready 2 Rumble Boxing: Round 2	16
Super Runabout	18
Ultimate Fighting Championship	19
Dave Mirra Freestyle BMX	20
UEFA Dream Soccer	21
18 Wheeler	22

14



Sega GT

¿Turista o primera clase?



Desarrollador: **Wow (Sega)**
Distribuidor: **Sega**
Género: **Conducción**
Internet: **Sí**
Fecha lanzamiento: **Diciembre**
www.sega.com

Historial Wow: **Die Hard Arcade (Saturn), Wave Runner (Saturn), Dynamite Cop (DC), Zombie Revenge (DC), Alien Front Online (DC)**



El éxito de la saga Gran Turismo en PlayStation (al que se sumará GT 3 para PS2) merecía una respuesta contundente por parte de Sega. Y ésta nos llegará próximamente en forma de un simulador de conducción que posee, a parte de la coincidencia *turística* del título, un planteamiento y un desarrollo bastante similares. El equipo de programación encargado del remix ha sido Wow, conocido otrora como AM1. No es que posea el mismo prestigio que otras divisiones creativas de la compañía japonesa como AM2, pero forma parte de la familia Sega y eso nos hace otorgarle, a priori, un par de votos de confianza.

Por lo que hemos podido ver (y jugar, y disfrutar) en la beta casi definitiva que obra en nuestro poder, Sega GT no tiene casi nada que envidiar a

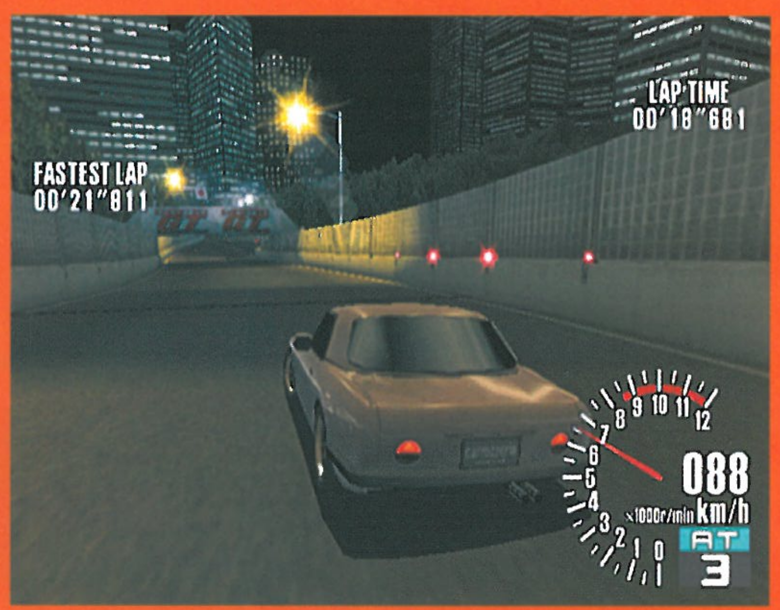
Sega GT cuenta con un modo Campeonato que le otorga una complejidad y una vastedad nunca vista en un juego de coches para DC

GT2. En algunos aspectos incluso sobrepasa notablemente al juego desarrollado por Polyphony Digital para PSX mientras que en otros queda algo por debajo. Así, en un enfrentamiento directo, las cifras favorecerían al juego de PlayStation ya que cuenta con un mayor número de circuitos (29 contra 22) y una mayor cantidad de modelos de coches (casi 600 contra alrededor de 150). Las diferencias cuantitativas son notorias pero no hay que dejarse cegar por los números (además, todos los miembros de redacción somos de letras y aún contamos con los dedos).

Para equilibrar la balanza dispondremos de un modo Campeonato que, a parte de parecer una fotocopia del modo GT de los Gran Turismo, le otorga una complejidad y una vastedad nunca vista en un juego de coches para Dreamcast. Con













apenas 10.000 dólares en la mano, deberás comenzar a buscarte la vida. El primer paso será conseguir un automóvil para participar en carreras y conseguir nuevos coches y más pasta. A falta de una buena ganzúa lo mejor será que mires las ofertas de segunda mano y compres lo que te guste (y puedas permitirte, claro). Pero antes de dejar salir al Fitipaldi que todos llevamos dentro, necesitarás una licencia de clase Extra que se obtiene superando un test organizado por diversas marcas. Solucionado el tema legal (¿o pensabas que con una etiqueta de Anís del Mono ya podrías ponerte a dar tumbos sobre el asfalto?) prueba a competir en alguna carrera oficial para aumentar tu cuenta bancaria y repoblar tu garaje. A partir de este momento dispondrás de una impresionante cantidad de posibilidades como disputar carreras oficiales y eventos con condiciones específicas, intentar conseguir el resto de licencias, comprar o vender automóviles, modificar tus coches, recabar información variada, etc. Una novedad respecto al modo GT de Gran Turismo 2 es que existe la posibilidad de construir tus propios coches partiendo de cero y totalmente a tu gusto si dispones de un presupuesto considerable.

Si todo esto te parece más abrumador que una mirada de El Dioni, no desesperes porque también se incluirán otras modalidades típicas de los juegos de automovilismo. Podrás competir en una carrera rápida, correr contra el crono y enfrentarte a otro *gran turista* como tú. Como detalle más que curioso, Sega GT incluirá un minijuego llamado Pocket GT que puedes descargar en tu VM. Gracias a él obtendrás dinero y coches para utilizarlos luego en el modo Campeonato. Y puestos a aprovechar todas las características que hacen grande a la Dreamcast, se tendrá en cuenta la conexión a Internet aunque, en principio, sólo podrás utilizarla para dejar constancia de tus mejores tiempos.

A diferencia del GD-Rom japonés, la versión PAL contará con marcas de coches occidentales como Alfa Romeo, Audi, Fiat, Ford, Mercedes-Benz, Opel, Peugeot o Renault (nuestras sospechas se han confirmado: no se incluirá ningún modelo de Seat, ni siquiera el 600). Además se mantendrán los fabricantes nipones como Honda, Mitsubishi o Nissan que ya aparecían en el juego NTSC.

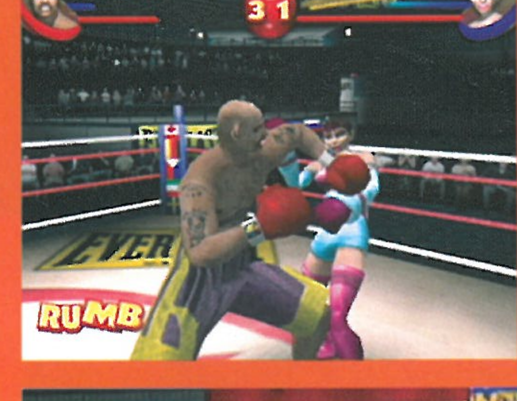
A falta de poder ofrecerte un análisis completo (¿podrás esperar hasta el próximo número?) sólo nos queda hacer hincapié en la titánica labor realizada por Wow para proporcionarnos un digno competidor de los Gran Turismo de PlayStation. En diciembre podrás comprobarlo por ti mismo.

Ready 2 Rumble Boxing: Round 2

A *rumblear* se ha dicho

Desarrollador: **Midway**
Distribuidor: **Sega**
Género: **Beat'em-up**
Internet: **No**
Fecha lanzamiento: **Noviembre**
www.midway.com

Historial Midway (DC): **Ready 2 Rumble Boxing, Hydro Thunder, NFL Blitz 2000, NBA Showtime, Mortal Kombat Gold, 4 Wheel Thunder, Gauntlet Legends, San Francisco Rush 2049**





Desde que Ready 2 Rumble Boxing se puso a la venta en España coincidiendo con el lanzamiento de la Dreamcast, no hemos tenido ocasión de volver a jugar con ningún beat'em-up pugilístico. Tras pasarnos un año intentando convencer a algún amigo enclenque para hacer de *sparring* pasivo, Midway ha puesto fin a tan violenta espera con Ready 2 Rumble Boxing: Round 2. ¿Estás preparado para el espectáculo?

Vuelve Michael Buffer con su característico grito de guerra y acompañado de más de una veintena de cachondos boxeadores (ver cuadro).



Los cambios en esta segunda parte incluyen una IA mejorada de los enemigos y la posibilidad de interceptar algunos golpes

Así que, a primera vista, puede parecer que las diferencias respecto al juego original se centrarán únicamente en la vestimenta de algunos de los personajes veteranos y en las nuevas incorporaciones. Nada más lejos de la realidad, ya que las mejoras van a ser más profundas. Los púgiles enemigos poseerán una inteligencia artificial mejorada que los hará totalmente imprevisibles. Y, a parte de cubrirnos o esquivar, también será posible interceptar los puñetazos de tu contendiente como si de un *counter* se tratase. Además, cuando nuestro personaje consiga reunir las letras de la palabra RUMBLE (a base de golpes o provocando al rival como Jesús Mariñas) podrá realizar un combo demoledor. Lo mejor será no malgastarlo y seguir mofándose o dando guantazos para que las letras cambien de color y más tarde echen humo (literalmente). Entonces, habrá llegado el momento de iluminar sus guantes y pulsar





Toneladas de músculo y grasa

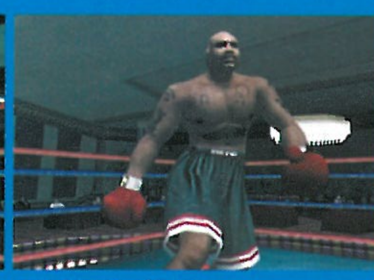
El plantel de púgiles ha aumentado de una entrega a otra. De los 17 originales se ha pasado a los 23 de esta segunda parte. Algunos repiten (10 concretamente) y el resto se estrenan como boxeadores. Te ofrecemos una selección de los que mejor (o peor, aunque eso tendrás que deducirlo) nos caen.



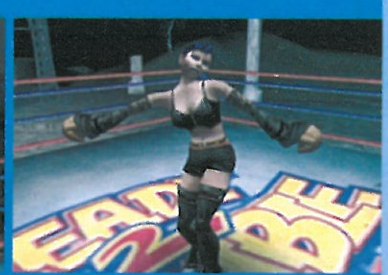
MICHAEL JACKSON
El rey del pop quiere serlo también del ring. Ya ha aparecido en Space Channel 5 por lo que sospechamos que le debe encantar el entretenimiento juvenil.



MAMA TUA
¿Recuerdas al ex-luchador de sumo llamado Salua Tua? Pues esta es su mamá, y está tan preocupada por su salud que se ha puesto los guantes para defenderle.



SHAQUILLE O'NEAL
Aún no sabemos qué pinta este jugador de Los Ángeles Lakers en el juego. Lo que sí está claro es que su cuerpo ha pasado por una maratoniana liposucción.



LULU VALENTINE
Feminista hasta las trompas de falopio, continúa su cruzada a favor de la igualdad sexual en el boxeo. Procura no embobarte con sus dos encantos o lo pagarás caro.



BORIS "THE BEAR" KNOKIMOV
Su plantígrado apodo ha ocasionado encendidos debates. Unos dicen que pega zarpazos osunos, otros aseguran que es casi tan idiota como el mismísimo oso Yogui.



BUTCHER BROWN
Lo de *Carnicero* no le viene por estar pluriempleado en Cárnicas González. Ponte lo suficientemente cerca de sus guantes si quieres comprobarlo por ti mismo.



AFRO THUNDER
Nombrado "Cliente del año" por el GPNY (Gremio de Peluqueros de Nueva York), vuelve al boxeo tras un paréntesis como actor. No te lo pierdas: es todo un espectáculo.

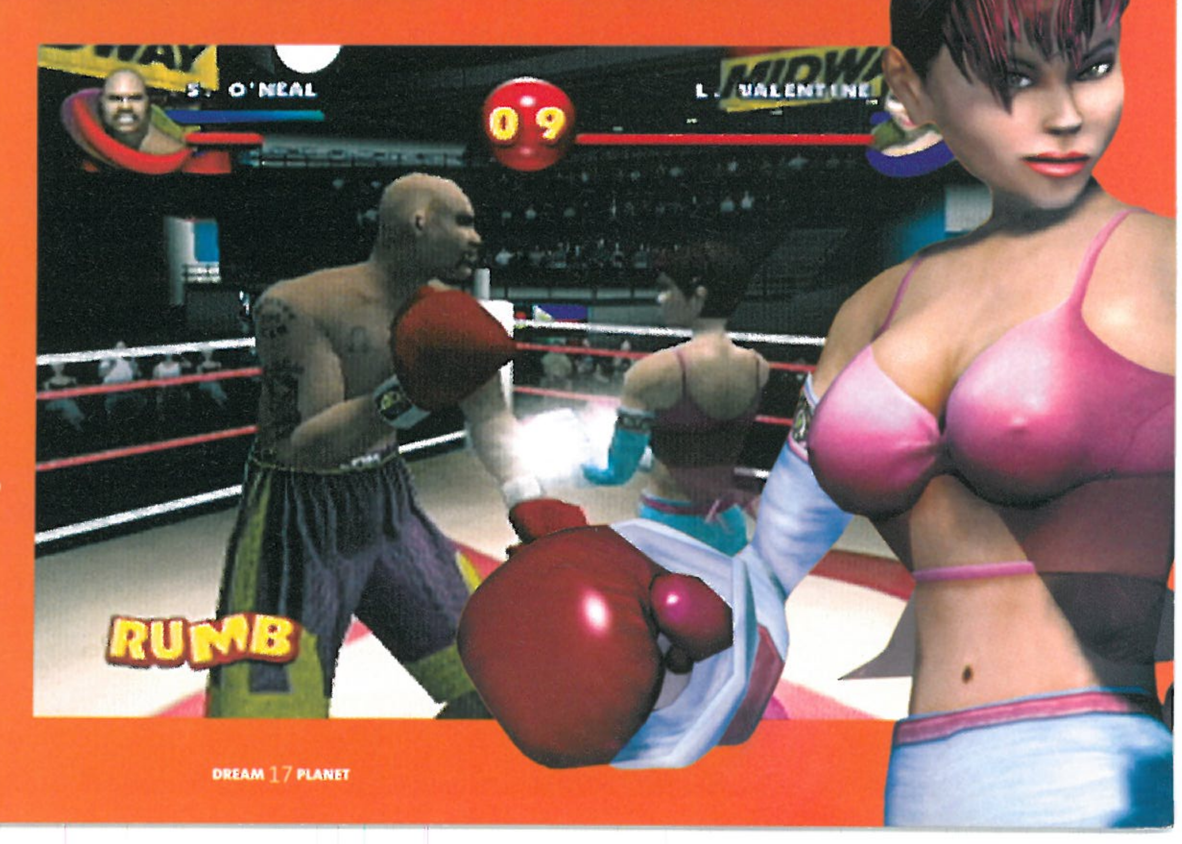


ROBOX RESE 4
Era un saco de entrenamiento hasta que se cansó de que todo el mundo le pusiera el guante encima y se construyó un cuerpo para poder vengarse.

simultáneamente los botones X e Y para ver como tu boxeador... bueno será mejor que lo compruebes por ti mismo, ¿no?

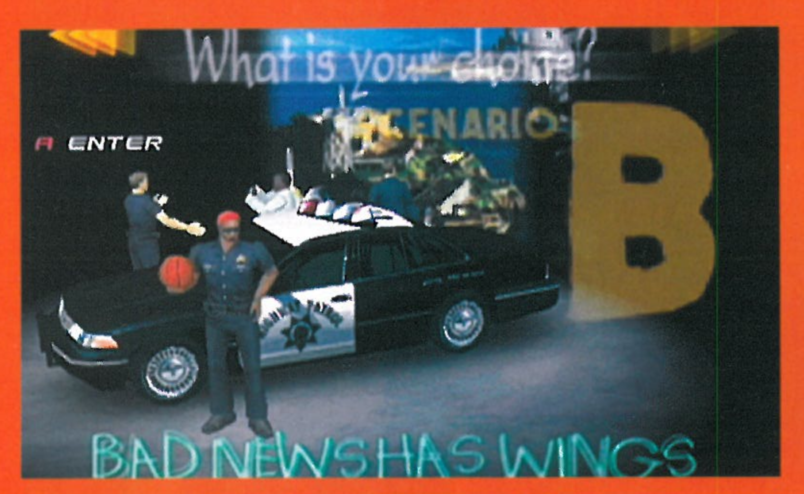
A todas estas novedades que beneficiarán la jugabilidad, hay que sumar los cambios de las modalidades de juego. Reaparecerán los modos Arcade y Championship y se estrenarán Tournament , en forma de eliminatorias en la que podrán participar hasta cuatros jugadores, y Team Battle, idéntico al de Soul Calibur en el que será posible formar dos equipos de varios personajes. Si quieres emular a Don King (no es que sea un ejemplo a seguir pero no conocemos a ningún otro manager pugilístico) para llevar a tu boxeador al primer lugar del ranking en el modo Championship, dispondrás de un gimnasio mejorado y gratuito (sólo te cobrarán los productos farmacéuticos) en el que deberás regirte por un calendario para programar las sesiones de entrenamiento.

Te podemos asegurar que del sentido del humor que caracterizaba la primera parte se ha pasado al cachondeo padre en este segundo round. Así que "Let's get ready to rumble!"



Super Runabout: San Francisco Edition

En rueda de guerra











Desarrollador: **Climax Entertainment**
Distribuidor: **Virgin**
Género: **Conducción**
Internet: **No**
Fecha lanzamiento: **Diciembre**
www.interplay.com/superrunabout

Historial Climax Entertainment: **Landstalker (Megadrive), Shining Force I y II (Megadrive), Shining in the Darkness (Megadrive), Lady Stalker (SNES), Felony 11-79 (PSX), Time Stalkers (DC)**

Aunque nos produzca cierta grima mentar al vecino, en esta ocasión nos vemos obligados porque Super Runabout: San Francisco Edition podría considerarse como la secuela de Felony 11-79, un veterano juego para PlayStation que combinaba la velocidad y la destrucción en unas misiones totalmente desmadradas. Los creadores de aquel bizarro título, Climax Entertainment, vuelven a las andadas con esta camuflada segunda parte que poco tiene que ver con los RPG, la otra especialidad de la compañía japonesa.

En Super Runabout: San Francisco Edition deberás elegir entre formar parte del cuerpo de policía de dicha ciudad estadounidense o de un grupo de *freakes* a sueldo. En ambos casos te verás obligado a cumplir hasta 16 tareas tan inverosímiles como rescatar al presidente de los EE.UU. que se encuentra secuestrado en un portaviones, liberar a su mujer y su hija a base de embestir los coches de los secuestradores o dejar bien limpias unas limusinas gracias al contundente método de lanzarlas al mar. Como todo este trabajo puede ser bastante agotador si vas andando, dispondrás de una estrafalaria lista de vehículos que irá incrementándose hasta los 25 totales a medida que cumplas tus obligaciones. Una Vespino, diversos modelos de coches, un autobús, un camión de la basura e incluso un tanque son ejemplos de la motorizada fauna que puede llegar a poblar tu garaje.

Por lo que hemos podido ver en la beta que nos ha proporcionado Virgin, aún queda bastante por pulir sobre todo en lo referente a su apartado gráfico: parece más una versión para PlayStation que para Dreamcast. Además, hay pop-up para dar y vender, aunque nuestro desbordante optimismo nos hace pensar que estos defectos no estarán presentes (o al menos no de forma tan escandalosa) en el juego que se acabe comercializando finalmente.

En todo caso, lo más interesante de Super Runabot es su parecido con Crazy Taxi ya que, como en el arcade de Sega, la conducción temeraria será recompensada en metálico y obtendrás bonificaciones por destrozar el mobiliario urbano y estrellarte contra otros vehículos. Sólo esperamos que a nadie le dé por practicar en la vida real "la caza y embestida del taxista prepotente": es temporada de veda.

Ultimate Fighting Championship

Sangre, sudor y lágrimas

Desarrollador: **Anchor / Crave Entertainment**
Distribuidor: **Acclaim**
Género: **Beat'em-up**
Internet: **No**
Fecha lanzamiento: **Noviembre**
www.cravegames.com/games/ufc_dc/index.htm

Historial Crave Entertainment (DC): **Tokyo Highway Challenge, Red Dog, Aerowings, Dragon's Blood, Tony Hawk's Skateboarding, Super Magnetic Neo**



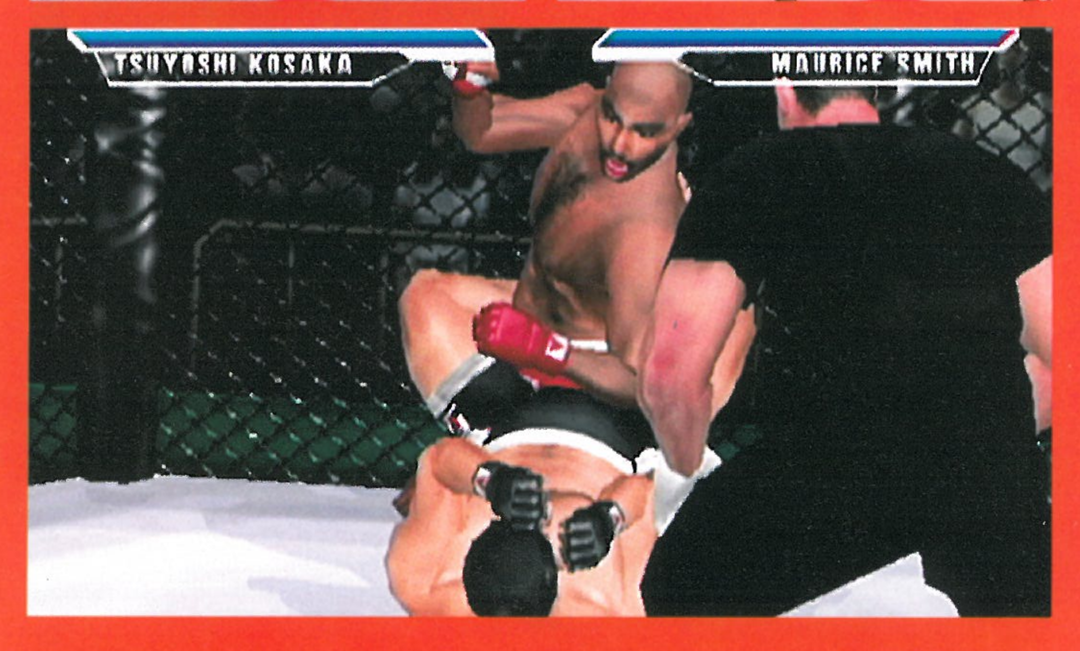
Desde que en 1993 se celebrara el primer torneo UFC (Ultimate Fighting Championship), esta competición no ha dejado de ser protagonista de múltiples controversias en Estados Unidos. En septiembre se celebró la XXVII edición y la prohibición que pesa sobre dicho campeonato en diversos estados no evitó que los aficionados peregrinaran en masa a Nueva Orleans, marco de un evento basado en la espectacularidad y violencia de sus combates.

Precisamente de espectacular y violento se puede calificar el juego programado por Anchor. Así, los competidores pueden utilizar los estilos de lucha que les venga en gana, mezclar modalidades o tomar golpes y llaves de distintas especialidades como el kickboxing, el sumo, el jiu-jitsu, el wrestling o el boxeo: cualquier cosa vale siempre que no se vulneren unas reglas mínimas. Hay que ganar, no importa cómo (vaya, parece una frase surgida de los labios de Snatcher cuando le pillamos haciendo trampas siempre que nos jugamos el sueldo al póker). En Ultimate Fighting Championship sólo nos haremos con la victoria si logramos que nuestro rival quede inconsciente o se rinda al aplicarle una llave que le haga llorar de dolor. Antes de que esto suceda, prepárate para sudar la gota gorda y escupir sangre porque ninguno de los 22 *angelitos* que encontrarás en el juego se anda con chiquitas (ni de las calzadas ni de las otras).

Y no pienses que se trata del típico juego de lucha pseudofantástico en el que unos estrafalarios personajes lanzan fuego por la boca o energía por las manos. Aquí lo más maravilloso que podrás ver es la rubia que pasea el cartel del round correspondiente porque los programadores de Anchor han buscado el máximo realismo posible y parece que han realizado un magnífico trabajo. O al menos eso es lo que pensó la prensa especializada norteamericana al elegirlo como el mejor beat-em'up en la pasada edición del E3.







Dave Mirra Freestyle BMX

Mirra cómo pedaleo







Desarrollador: **Z-Axis**
Distribuidor: **Acclaim**
Género: **Deportes**
Internet: **No**
Fecha lanzamiento: **Noviembre**
www.acclaimmaxsports.com/freestylebmx

Historial Z-Axis: **Dave Mirra Freestyle BMX (PSX), Freestyle Motocross: McGrath vs. Pastrana (PSX), Thrasher: Skate and Destroy (PSX, N64)**



El juego que nos ocupa sigue la estela de grandes videojuegos para Dreamcast sobre deportes de riesgo con el nombre de algún campeón en sus títulos, como por ejemplo Tony Hawk's Skateboarding, Jeremy McGrath Supercross 2000 (¿cómo has permitido ese desastre Jeremías?) o Jimmy White's 2 Cueball (el billar puede ser muy arriesgado si en la partida participa Rubencebú con su amigo Johnny Walker). Para alegría de todos los amantes del pedaleo, Dave





Cualquiera de los 11 ciclistas controlables es capaz de realizar decenas de piruetas o de grindear sobre todo tipo de superficies

Mirra Freestyle BMX guarda más parecido (quizás demasiado) con el juego protagonizado por el *skater* que con los otros dos atentados contra el buen gusto videojueguil.

Por lo que hemos podido ver en la beta facilitada por Acclaim, la diferencia más evidente es que la bicicleta de Dave Mirra sustituye al monopatín de Tony Hawk's. Esto quiere decir que tendrás que pedalear como un poseso en vez de desgastar la suela de las bambas para realizar acrobacias a tutiplén, aunque en esta ocasión harás las piruetas sobre dos ruedas en vez de cuatro y vigilando más con las caídas no vaya a ser que se nos clave el sillín allá donde la espalda pierde su nombre. Olvidándonos de tan doloroso supuesto, cualquiera de los 11 ciclistas controlables es capaz de realizar decenas de piruetas o de grindear sobre todo tipo de superficies. Estas maniobras te irán de perlas para poder cumplir los objetivos de cada nivel y así conseguir nuevas bicicletas e indumentarias.

El apartado musical merece una mención especial ya que el juego cuenta con una banda sonora de lujo compuesta por canciones de Rancid, Deftones, Cypress Hill, Pennywise y Social Distortion, entre otros. Vamos, que promete ser una delicia acústica. También resultan bastante prometedoras las opciones multijugador, aunque en la versión previa que tenemos aún no estaban disponibles. Tendrás que leer el análisis del próximo número para saber si tendremos que utilizar un tándem en algún modo cooperativo.

UEFA Dream Soccer

Fútbol de ensueño

Desarrollador: **Silicon Dreams**
Distribuidor: **Sega**
Género: **Deportes**
Internet: **Sí**
Fecha lanzamiento: **Diciembre**
www.sdreams.co.uk

Historial Silicon Dreams: **Dogs of War (PC), Chill (PSX), Michael Owen's World League Soccer 99 (PC, PSX), Mia Hamm Soccer 64 (N64), World League Soccer 2000 (N64), SWWS 2000 (DC), SWWS 2000 Euro Edition (DC)**



Como recordarás, Sega ha distribuido en España dos juegos de fútbol para Dreamcast desarrollados por Silicon Dreams: Sega WorldWide Soccer 2000 y una edición mejorada con motivo de la Eurocopa de este año. La compañía inglesa también ha programado la tercera parte de la saga, que en principio debía llamarse Sega WorldWide Soccer 2K1. Pero Sega ha jugado a tres bandas para llegar a un acuerdo con Infogrames y poder utilizar las siglas del máximo organismo del fútbol europeo en el título del juego. Resumiendo: todo este rollo macabeo quiere decir que UEFA Dream Soccer es la tercera parte de la saga Sega WorldWide Soccer.

Así, cuenta con el mismo motor gráfico que sus predecesores y el sistema de juego es similar. Sin embargo se han introducido sustanciosas novedades para intentar seducir a reticentes y fidelizar a seguidores. Para empezar, los comentarios, ahora en un perfecto castellano, son obra de Matías Prats Jr. y María Escario pero por la falta de entusiasmo parecen que presenten el campeonato de encaje de bolillos de Quintanilla de Abajo. El número de competiciones ha aumentado vertiginosamente para formar un abanico que engloba todo tipo de torneos de clubes y selecciones. Y cuando decimos "todo tipo" tómatelo al pie de la letra: ligas nacionales (sólo nueve entre las que se incluyen la japonesa y la estadounidense), supervivencia (en el que hay que ganar todos los partidos posibles), contrarreloj (regido por el gol de oro, es decir, gana el primero que marque), Gender Challenge (competición mixta en la que participan equipos masculinos y femeninos), campeonato del mundo de clubs (una especie de Mundialito), etc. Todos ellos aderezados con regates varios, pases al hueco y remates en plancha para que no te canses a las primeras de cambio. Además, si tenemos en cuenta que pueden participar hasta cuatro jugadores de forma simultánea y que su título encierra un merecido homenaje a nuestra excelsa revista (por aquello de Dream), está claro que este juego nos va a quitar muchas horas de "sueño".

Para seguir con la tradición de la saga Sega WorldWide Soccer, los nombres de los distintos jugadores son más falsos que un billete de 1500 pesetas









18 Wheeler

Desarrollador: **AM2 (Sega)**
Género: **Conducción**
Origen: **Japón**

Puntuación: **80%**



No iba muy desencaminado Loquillo cuando cantaba aquello de "Yo para ser feliz quiero un camión". Quien más, quien menos, ha soñado alguna vez con ponerse tras uno de esos enormes volantes para recorrer las carreteras obligando a los demás a conducir detrás suyo. El mismo equipo que hace poco deslumbró con el magnífico F355 Challenge te da ahora la oportunidad de hacer realidad ese deseo con 18 Wheeler, conversión de una máquina recreativa que te pone en la piel de un camionero estadounidense.

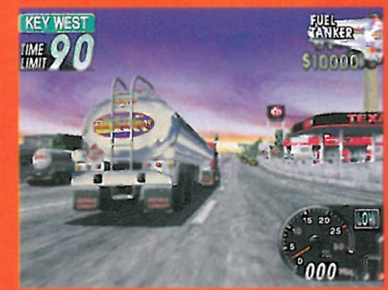
El objetivo del juego es trasladar una determinada carga (que según su peso te dará una cierta bonificación en dólares) de una

El objetivo del juego es trasladar una determinada carga de una ciudad a otra de Estados Unidos

ciudad a otra de los Estados Unidos dentro de unos límites temporales, que puedes evitar utilizando atajos o ampliar embistiendo ciertas furgonetas violetas. Para hacerlo podrás escoger entre cuatro camioneros, desde el típico vaquero americano a un cruce genético de los Jackson Five con Tony Manero. Hasta aquí, la mecánica recuerda a la de Crazy Taxi, pero lo cierto es que 18 Wheeler tiene un desarrollo más lineal. El mayor aliciente es el enfrentamiento con un camionero rival más pesado que un elefante empachado de plomo, aunque su intervención no suele impedir la culminación de las distintas fases.

Lo malo es que el modo principal sólo tiene cuatro niveles, así que una vez adquirida la suficiente pericia tardarás menos en pasarte el juego que los programadores de Antena 3 en eliminar fulminantemente un programa de baja audiencia. Para







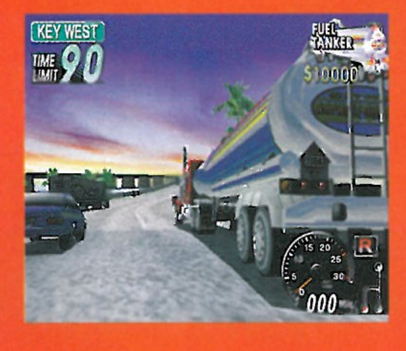


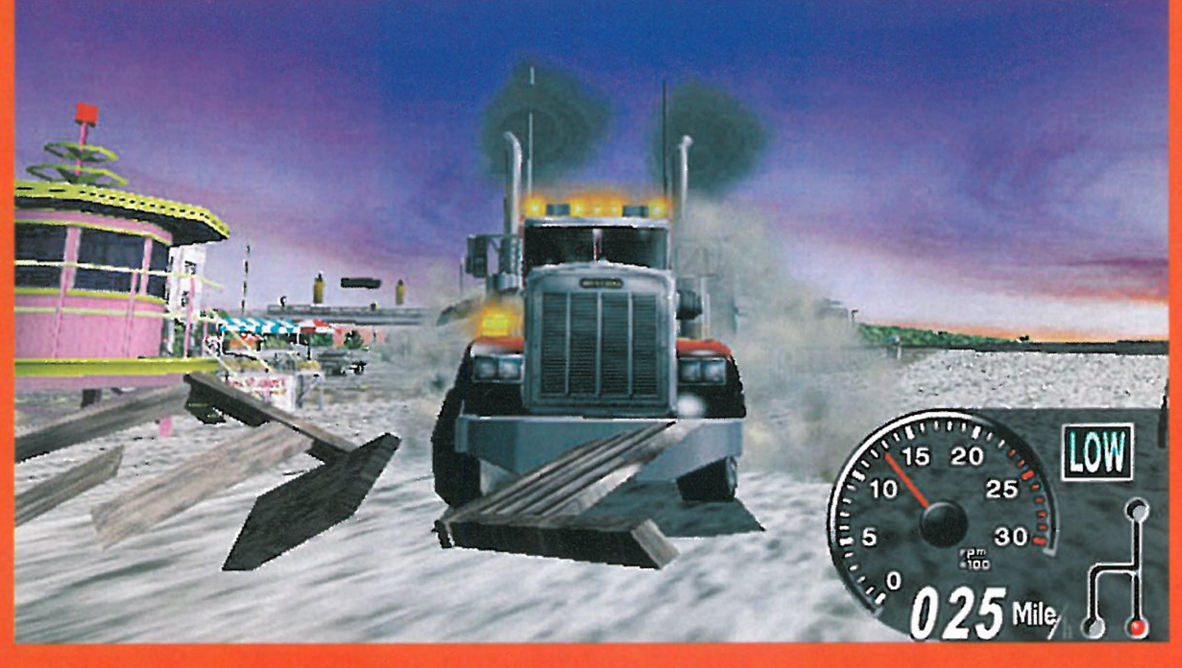












ampliar la limitada diversión para un solo jugador que ofrece el modo original, se ha creado un modo alternativo llamado Score Attack que consiste en llegar a la meta con la mayor cantidad de dólares posibles, tanto cuidando la carga que llevas como llevándote por delante a las pobres furgonetas violetas, que te darán unas apreciables bonificaciones. Otra vez tendrás que enfrentarte al camionero enemigo (que a estas alturas empieza a parecerse sospechosamente al de *El diablo sobre ruedas*), aunque en esta ocasión podrás darle donde más duele, tirándole la carga por los suelos a base de golpes. Pero de nuevo aparece la gran limitación de 18 Wheeler: sólo hay cuatro circuitos en los que correr.

Una de las ideas más divertidas es la creación de un modo Parking: se han tomado las fases de bonus de Arcade (consistentes en estacionar tu camión) y se han desarrollado hasta convertirlas en un modo autónomo que consiste en algo tan difícil como intentar aparcar tu camión dentro de un límite de tiempo, una prueba que requiere más pericia al volante que la de los especialistas de El Equipo A. Es una verdadera pena que la dificultad sea tan acusada, porque la idea es muy atractiva. También anima el juego la opción multijugador, limitada a dos personas y basada en el modo Score Attack, pero que resulta especialmente adictiva. Y lástima que la versión japonesa de 18 Wheeler limite sus opciones de Internet a la consulta de un ranking online, ya que habría ganado muchos puntos con la posibilidad de jugar partidas a través de la red de redes.

A pesar de que el refresco de pantalla sólo es de 30 cuadros por segundo, gráficamente 18 Wheeler tiene un nivel bastante alto, cuyo máximo exponente es un espectacular huracán directamente inspirado en la película Twister (que provoca, a parte de la devastación total en la zona, una de las pocas ralentizaciones del juego). El sonido tampoco se queda atrás, destacando tanto las conversaciones de los camioneros a través de la radio (con especial atención a los despectivos comentarios del camionero rival) y la animada banda sonora country al estilo japonés (hay que oírla para creerla). La idea de partida es muy original, en eso estaremos todos de acuerdo. Resulta tremendamente divertido conducir uno de esos enormes camiones, y 18 Wheeler, a pesar de su linealidad, es muy adictivo. Además, tiene un buen nivel técnico y unos fondos variados y muy bien trabajados.

Una de las ideas más divertidas es el modo Parking, en el que debes aparcar tu enorme camión dentro de un límite de tiempo

Sin embargo, arrastra el gran problema de que todos sus modos de juego son tan cortos que tiene una vida más limitada que la de la mosca del vinagre. Lástima que las opciones de Internet sean escasas, porque una opción multijugador en-línea le habría dado un atractivo añadido que esta versión japonesa pide a gritos.



¡Gana uno de los 15 lotes de F355 Challenge que sorteamos este mes!

Para entrar en el sorteo debes responder correctamente a la siguiente pregunta:

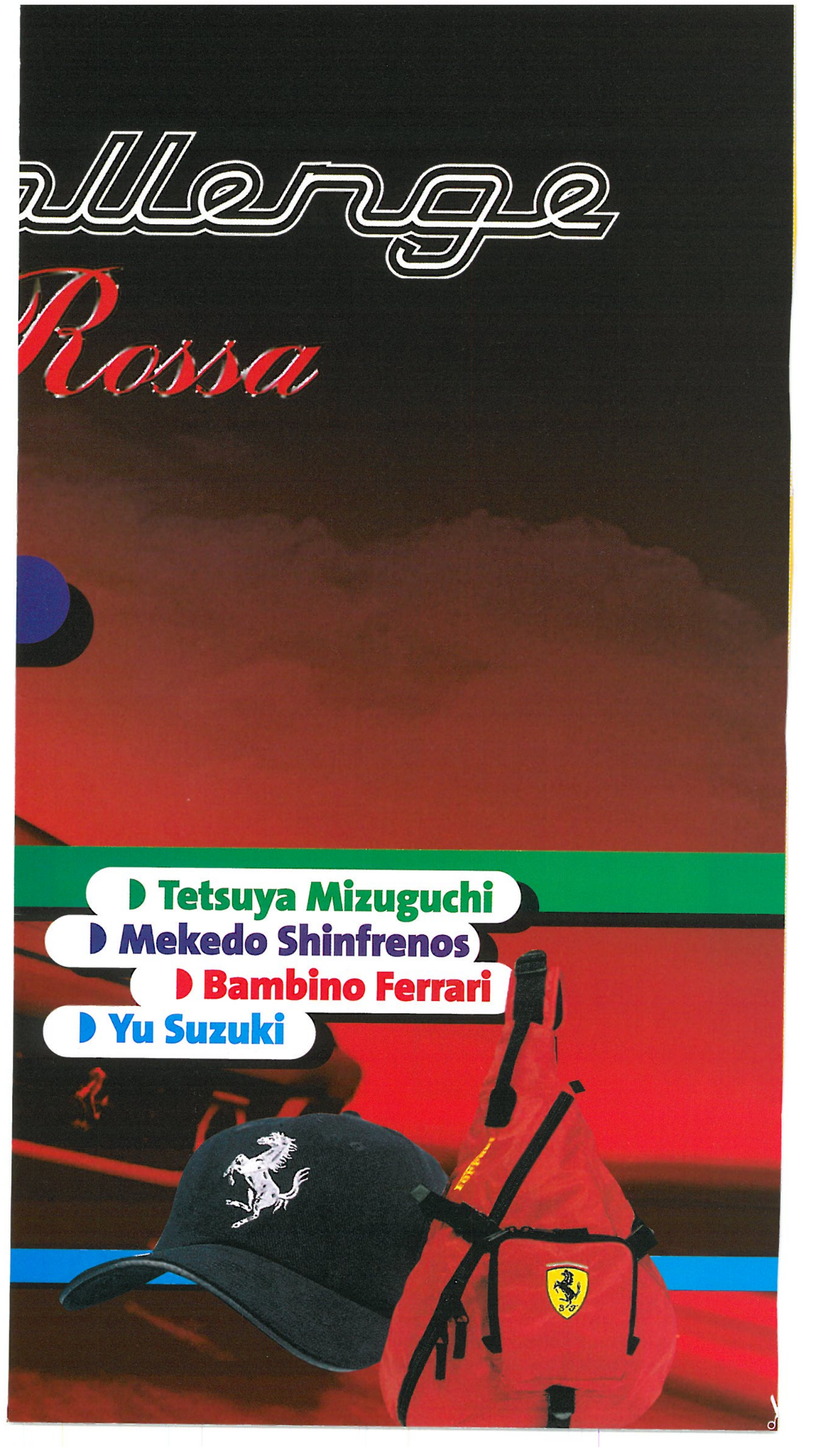
¿Quién es el máximo responsable del desarrollo de F355 Challenge?







Participa con Acclaim y Dream Planet en este concurso y consigue uno de los 5 lotes compuestos por:
1 juego F355 Challenge para Dreamcast
1 mochila oficial Ferrari
1 gorra oficial Ferrari
o 10 lotes compuestos por: 1 juego F355 Challenge para Dreamcast y 1 gorra oficial Ferrari


allenge
Rossa
Tetsuya Mizuguchi
Mekedo Shinfrenos
Bambino Ferrari
Yu Suzuki

ıtrasados

;unda oportunidad!

cada uno de los números de tu revista preferida? No te apures,
ente todo tiene solución. Si deseas recibir algún número
net, llama cuanto antes al teléfono 93 654 40 61 y **PÍDELO.**

1
TO: Resident Evil Code:Veronica,
l Offense, Evolution, Shadow Man.
l Calibur, Sonic Adventure, Power
of the Dead 2, Ready 2 Rumble,
n, Virtua Fighter 3tb, Blue Stinger,
Trick Style, Speed Devils, Dynamite
. **BRÚJULA:** Guías de Virtua Fighter
The House of the Dead 2 (1ª parte).



DREAM PLANET 6
TOMA DE CONTACTO: DOA2, Star Wars: Episode I Racer, Omikron: The Nomad Soul, Street Fighter III Double Impact, Wacky Races, Carrier. **PHOTOFINISH:** Ecco the Dolphin: Defender of the Future, ChuChu Rocket!, Deadly Skies, Aerowings, ECW Hardcore Revolution, Vigilante 8: Second Offense. **BRÚJULA:** Guías de Vigilante 8: Second Offense, Blue Stinger y Marvel VS. Capcom. Trucos para Crazy Taxi, Slave Zero y Re-Volt.

2
TO: Shenmue, Crazy Taxi, MDK 2,
Importación (Maken X, Space
Ving, Jojo´s Bizarre Adventure).
dow Man, Street Fighter Alpha 3,
r Expendable, Pen Pen, Tokyo
ge, SWWS 2000, UEFA Striker, Suzuki
acing y Comparativa F1. **BRÚJULA:**
y Shadow Man (1ª parte).



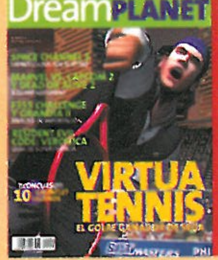
DREAM PLANET 7
TOMA DE CONTACTO: Virtua Tennis, Space Channel 5, Silver, Juegos Importación (Power Stone 2 y Samba de Amigo). **PHOTOFINISH:** Code: Veronica, V-Rally 2 Expert Edition, SWWS 2000 Euro Edition, Tech Romancer, Dragons Blood. **BRÚJULA:** Guías completas de Legacy of Kain: Soul Reaver y Street Fighter Alpha 3. Tomb Raider: The Last Revelation (1ª parte). Trucos para NBA 2k, NBA Showtime, MDK 2, TrickStyle y Dynamite Cop.

3
TO: Dead or Alive 2, Metropolis Street
Rayman 2, Fur Fighters, Importación
rio Tangram, ChuChu Rocket!,
NISH: Crazy Taxi, Soul Fighter,
lon, NBA Showtime, Buggy Heat,
, Re-Volt y Virtua Striker 2. **BRÚJULA:**
ow Man (2ª parte), Monaco GPRS 2 y
Striker 2, Speed Devils y otros.



DREAM PLANET 8
TOMA DE CONTACTO: Ferrari 355 Challenge, Juego de Importación (Tom Clancy's Rainbow Six). **PHOTOFINISH:** Maken X, Tony Hawk's Skateboarding, Fur Fighters, NHL 2K, Wacky Races, Silver. **BRÚJULA:** Aquí encontrarás la segunda y última parte de Tomb Raider: The Last Revelation y las guías completas de Rayman 2 y Zombie Revenge. Además, los mejores trucos de Tech Romancer.

4
b Raider: The Last Revelation, el
esperado. **TOMA DE CONTACTO:**
gos más esperados del nuevo milenio
r 4, Grandia II, Half-Life y más).
A 2000, Red Dog, Evolution, Zombie
o, Tee Off y Snow Surfers. **BRÚJULA:**
Rumble, Shadow Man (3ª parte) y
xi, Soul Fighter y Toy Commander.



DREAM PLANET 9
TOMA DE CONTACTO: Vanishing Point, F1 Racing Championship, Juegos Importación (Grandia II y F355 Challenge). **PHOTOFINISH:** Virtua Tennis, Space Channel 5, Dead or Alive 2, Marvel vs Capcom, Gauntlet Legends, Spirit of Speed 1937, Super Magnetic Neo y Virtua Athlete 2K. **BRÚJULA:** Guías completas de Chu Chu Rocket!, Tony Hawk´s Skateboarding y la primera parte de RE Code: Veronica.

5
TO: V-Rally 2, Dragon´s Blood, Ecco
nder of the Future, Juegos
Sega GT: Homologation Special).
dent Evil 2, Tomb Raider: The Last
n 2: The Great Escape, Jojo´s Bizarre
Legacy of Kain: Soul Reaver.
Evil 2 y Toy Commander. Página
ara Legacy of Kain: Soul Reaver.

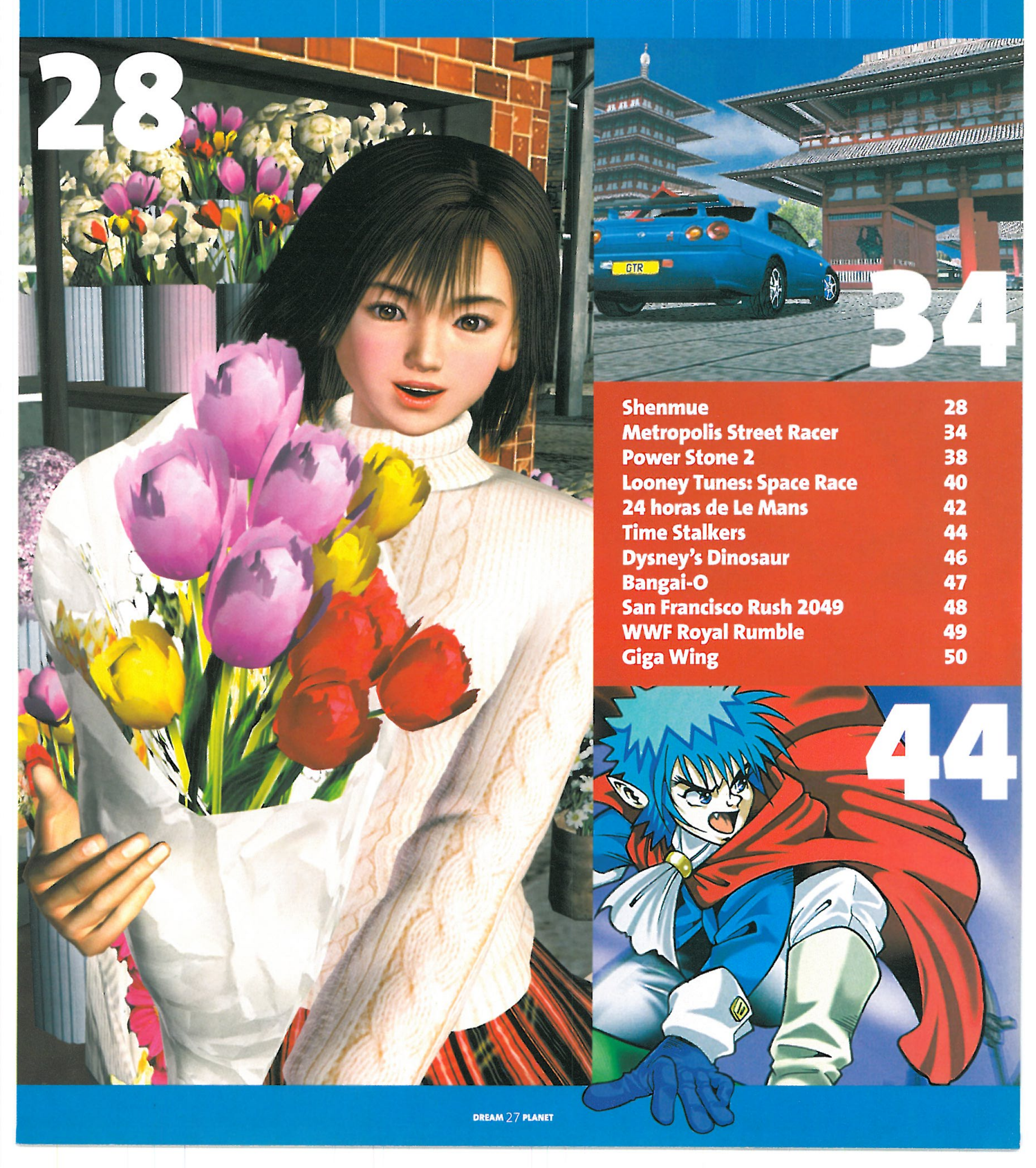


DREAM PLANET 10
TOMA DE CONTACTO: Quake III Arena, Metropolis Street Racer, 24 horas de Le Mans, Disney's Dinosaur, Juegos Importación (Jet Set Radio y Capcom vs. SNK). **PHOTOFINISH:** F355 Challenge, Star Wars: Episode I Racer, Sega Extreme Sports, Street Fighter III Double Impact y Hidden & Dangerous. **BRÚJULA:** Guías de Dead or Alive 2, segunda parte de MDK 2 y segunda y última parte del libro de rutas de RE Code: Veronica.

o pregunta por el Departamento de Reembolso.
o de portada (495 pesetas) + gastos de envío y se pagan contra reembolso al recibirlas.

PHOTOFINISH

LOS MEJORES JUEGOS DEL MERCADO ANALIZADOS A FONDO



Shenmue	28
Metropolis Street Racer	34
Power Stone 2	38
Looney Tunes: Space Race	40
24 horas de Le Mans	42
Time Stalkers	44
Dysney's Dinosaur	46
Bangai-O	47
San Francisco Rush 2049	48
WWF Royal Rumble	49
Giga Wing	50



Shenmue

El mundo según Yu Suzuki

Tras una larga espera hemos podido disfrutar del que ya se puede considerar como el mejor juego para consola distribuido en nuestro país. ¿Cómo hemos llegado a esta conclusión? Lee las siguientes páginas para descubrirlo.







Género: **FREE**
Nº Jugadores: **1**
Internet: **Sí**
Minijuego VM: **No**
Opción 60 Hz: **Sí**
Idioma: **Inglés**

Desarrollador: **AM2 (Sega)**
Distribuidor: **Sega**
Precio: **8.990 ptas**

De vez en cuando aparecen juegos que marcan un antes y un después en el mundo de los videojuegos. Son títulos que acaban convirtiéndose en míticos porque consiguen aportar las suficientes novedades como para que no pase el tiempo por ellos. En este selecto grupo encontramos a Street Fighter II, Resident Evil, Metal Gear Solid... y desde ahora esta maravilla llamada Shenmue. No se trata solamente del aspecto gráfico del juego (una virtud que salta más a la vista que las operaciones de cirugía estética de Pamela Anderson), sino también del hecho que Yu Suzuki se ha sacado de la chistera un nuevo género al que ha bautizado como FREE (Full Reactive Eyes Entertainment). Detrás de este concepto se esconde la posibilidad de meterte literalmente en la piel de Ryo Hazuki, el protagonista de esta aventura, moviéndote con plena libertad por un entorno totalmente realista. Esto quiere decir que en cualquier momento puede ponerse a llover, que puedes interactuar con cualquier persona que te encuentres y que el tiempo va pasando obligándote a actuar en consecuencia (tienes que irte a dormir cuando caiga la noche y algunas tiendas cierran a una determinada hora). Para muchos todo esto puede parecer una fantasmada digna del mismísimo Casper, pero Suzuki ha demostrado una vez más que es un genio del universo *videojueguil* integrando cada uno de estos elementos en una gran epopeya que tiene todos los números para convertirse en otra obra maestra del responsable de joyas como After Burner, Virtua Fighter o el más reciente F355 Challenge.

La creación del FREE quizá encuentra su explicación en la dificultad de situar a Shenmue dentro de alguno de los géneros tradicionales. La mayor parte del tiempo el juego te propone explorar libremente todos los rincones de una ciudad japonesa llamada Yokosuka. Tienes a tu disposición un extenso mapeado que puedes recorrer en el orden que desees y en el que puedes perder todo el tiempo del mundo visitando tiendas, bares, viviendas o incluso agencias de viajes. Además, en cada uno de estos lugares puedes

Todo el aspecto gráfico de Shenmue es espectacular, desde el impresionante nivel de detalle de los escenarios hasta las expresiones faciales de los personajes





Aquellas maravillosas máquinas

Además de ir desvelando la trama principal de Shenmue, en algunos momentos podrás pasar el rato haciendo algunas actividades secundarias. Seguramente la más divertida de todas es echarte unas partidillas en un salón recreativo llamado Game You. Allí encontrarás un par de máquinas clásicas de Yu Suzuki (Hang-On y Space Harrier) y también otras recreativas e incluso podrás jugar a los dardos. El único problemilla es que, como el juego te propone entrar en un mundo de lo más real, cada partida te costará dinero, así que será mejor que no te emociones demasiado si no quieres quedarte sin la pasta que necesitarás más tarde.





Entrena, que algo queda

Los momentos de acción en el modo Free Battle no abundan en el juego, pero cuando lleguen necesitarás dominar una gran cantidad de movimientos si no quieres acabar más caneado que Figo paseando por las Ramblas de Barcelona.
Puedes conseguir nuevos movimientos cuando descubras algunos documentos, pero de vez en cuando también te encontrarás con ciertos personajes que te explicarán como realizar algún golpe complicado. La lista de todas estas combinaciones que ya dominas puedes consultarla en cualquier momento, pudiendo ver a Ryo ejecutándolas.
De todas formas, la manera más práctica de descubrir nuevos golpes y de subir tu nivel es entrenar un rato cada día. Varios lugares pueden convertirse en zonas de práctica (párkings, parques...) siempre que no haya gente alrededor. Además, es posible programar estos entrenamientos cuando llegues a la habitación de Ryo por si quieres mejorar todos los aspectos o específicamente las patadas, las proyecciones o los puñetazos.





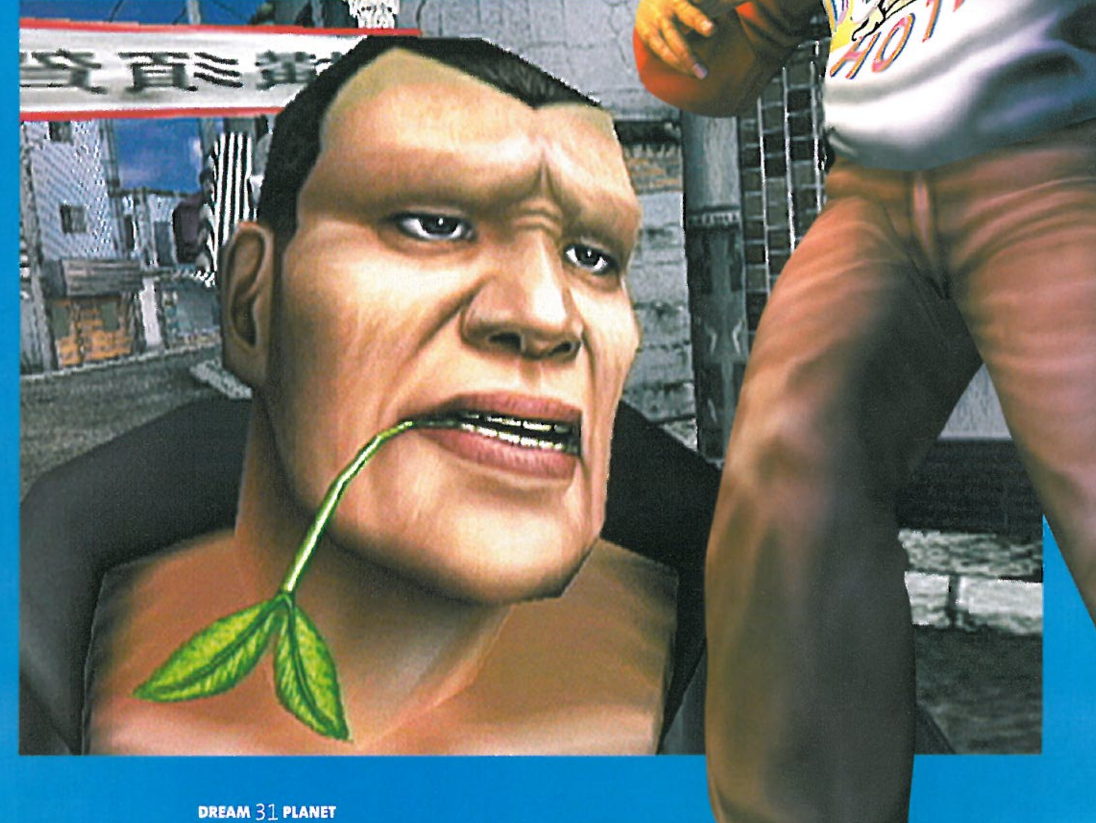


pasar a una vista en primera persona que te permite examinar de cerca los interminables detalles de cada uno de los escenarios. Pero el elemento más importante de la exploración son los diálogos que deberás entablar con los habitantes de esta ciudad virtual. Puedes hablar con todas las personas que encuentres a tu paso y es muy importante que prestes atención a lo que te digan porque algunas de ellas te darán pistas sobre los próximos pasos que debes seguir.

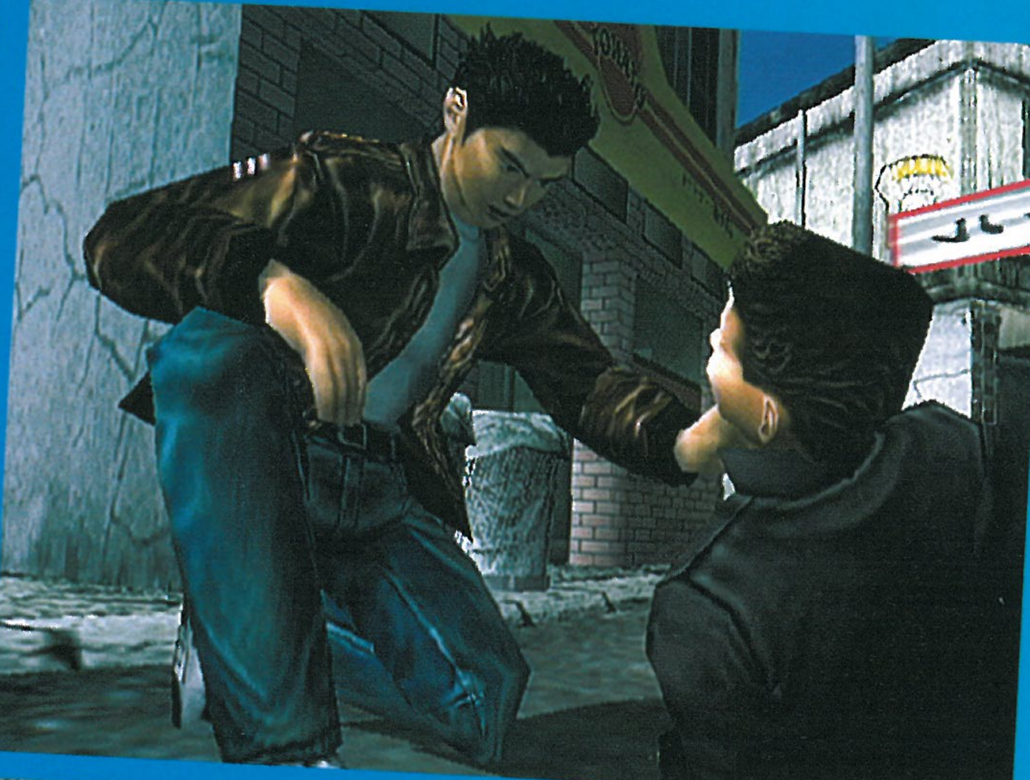
Sin embargo, no todo se va a quedar en un mero paseíto urbano, así que en algunos momentos deberás pasar a la acción aprovechando que Ryo es capaz de repartir más *leches* que Ruiz Mateos si se encontrara a Boyer en un callejón oscuro. Estas escenas más moviditas se dividen entre los Quick Timer Events (QTE) y las Free Battles. Mientras que en las primeras tan sólo debes apretar el botón correcto en el momento adecuado (más o menos como en Dragon's Lair) en las segundas podrás pelear de verdad con la posibilidad de ir dominando nuevos golpes si has entrenado lo suficiente (ver cuadro). Estos tres diferentes subgéneros se entrelazan perfectamente en el desarrollo del juego y, combinados con el importante papel que juega la ambientación, consiguen







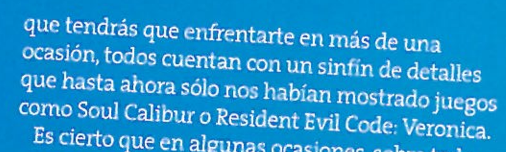


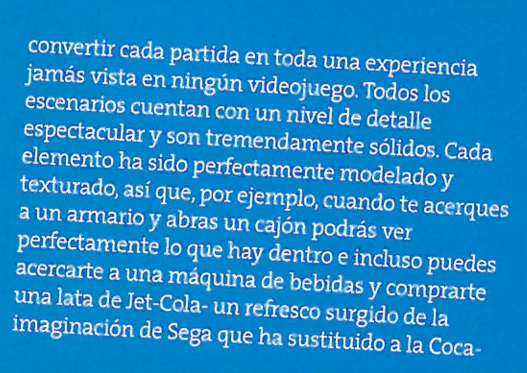


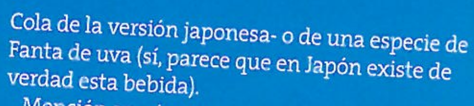












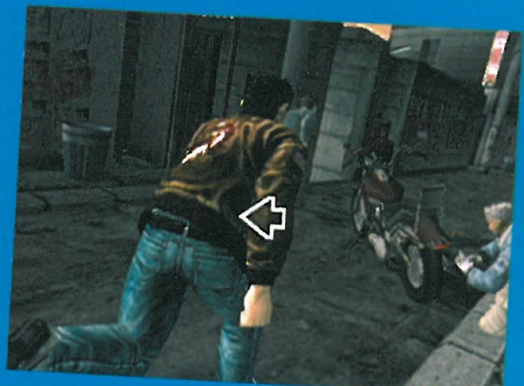
convertir cada partida en toda una experiencia jamás vista en ningún videojuego. Todos los escenarios cuentan con un nivel de detalle espectacular y son tremendamente sólidos. Cada elemento ha sido perfectamente modelado y texturado, así que, por ejemplo, cuando te acerques a un armario y abras un cajón podrás ver perfectamente lo que hay dentro e incluso puedes acercarte a una máquina de bebidas y comprarte una lata de Jet-Cola- un refresco surgido de la imaginación de Sega que ha sustituido a la Coca-Cola de la versión japonesa- o de una especie de Fanta de uva (sí, parece que en Japón existe de verdad esta bebida).

Mención aparte merecen las expresiones faciales de todos y cada uno de los personajes que pueblan el universo Shenmue. Cada vez que te pongas a hablar con alguna persona y la cámara se acerque para mostrarte un primer plano vas a poder apreciar el tremendo trabajo realizado para crear unos rostros totalmente reales. Desde el camarero *travoltilla* del bar Yokosuka hasta los macarras a los que tendrás que enfrentarte en más de una ocasión, todos cuentan con un sinfín de detalles que hasta ahora sólo nos habían mostrado juegos como Soul Calibur o Resident Evil Code: Veronica.

Es cierto que en algunas ocasiones, sobre todo cuando estés corriendo por la calle y haya mucha gente paseando, se aprecian algunas ralentizaciones, pero se trata de un detalle que para nada empañará el espectáculo que se está desplegando ante tus ojos.

Por lo que se refiere al apartado sonoro, destacar











una banda sonora de las más completas y preciosistas que hemos escuchado jamás y unas voces muy claras (el doblaje al inglés es excepcional) que nos acaban de situar en una auténtica película interactiva donde somos los verdaderos protagonistas.

Y el argumento que cohesiona esta maravilla audiovisual tampoco se queda atrás. Shenmue empieza con la visita de un misterioso personaje llamado Lan Di a la casa de los Hazuki. Después de una desigual pelea en la que Ryo es vencido (y también humillado, para que nos vamos a engañar), Lan Di asesina al padre del protagonista y huye con un extraño espejo. A partir de aquí comienza una historia de venganza y búsqueda de las verdaderas raíces (más o menos como en un culebrón venezolano pero a lo grande) con algunas escenas realmente memorables que cuentan con una planificación y unos movimientos de cámaras totalmente cinematográfico. La escena con la abuela que ayudará a Ryo a descifrar una carta o la visita a un almacén del puerto (donde hay que superar una prueba a lo Metal Gear Solid) son momentos que no olvidarás fácilmente.

Sin duda, el mayor problema de Shenmue va a ser que todo, tanto las voces como los textos de pantalla, va a estar en inglés. Si no domináis el idioma de Shakespeare podéis llegar a tener alguna que otra dificultad para ir avanzando en el juego, así que, aunque entendemos que el esfuerzo económico del doblaje a nuestro idioma hubiera sido tremendo, echamos de menos como mínimo unos subtítulos en castellano.

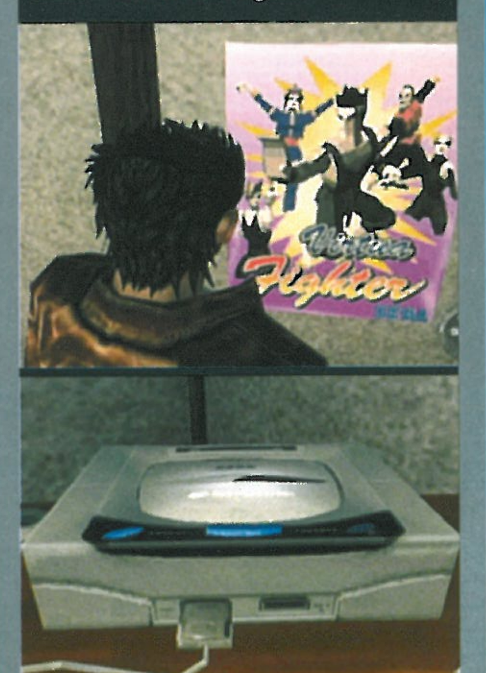
La mayor parte del tiempo tendrás que explorar a tu aire la ciudad, pero también hay momentos de acción divididos entre los QTE y las Free Battle

De todas formas, ésta es la única laguna de una auténtica obra maestra que a veces llega a ser tan real como la vida misma. En Shenmue no encontrarás dragones ni orcos por ninguna parte, pero este es el precio que ha querido pagar Suzuki para crear un juego 100% realista que demuestra, por fin, lo que puede dar de sí la Dreamcast.



Se nota que es Sega

Entre la apabullante cantidad de detalles que pueblan todo el juego, hay algunos que son un guiño de Suzuki hacia Sega, la compañía en la que ha desarrollado toda su exitosa carrera. En una de las habitaciones de la casa de Ryo, por ejemplo, encontraréis una Saturn, aquella malograda consola que debía competir con la PlayStation y que rápidamente cayó en el olvido. Además, en otra de las estancias del hogar de los Hazuki podréis admirar un póster de Virtua Fighter, una de las creaciones del propio Yu Suzuki. Y para los aficionados a las colecciones del tipo *Muñecas de porcelana* o *El apasionante mundo de la cerveza*, también es posible comprar una serie de figuritas que incluyen reproducciones de personajes de los juegos de Sonic o luchadores de Virtua Fighter.



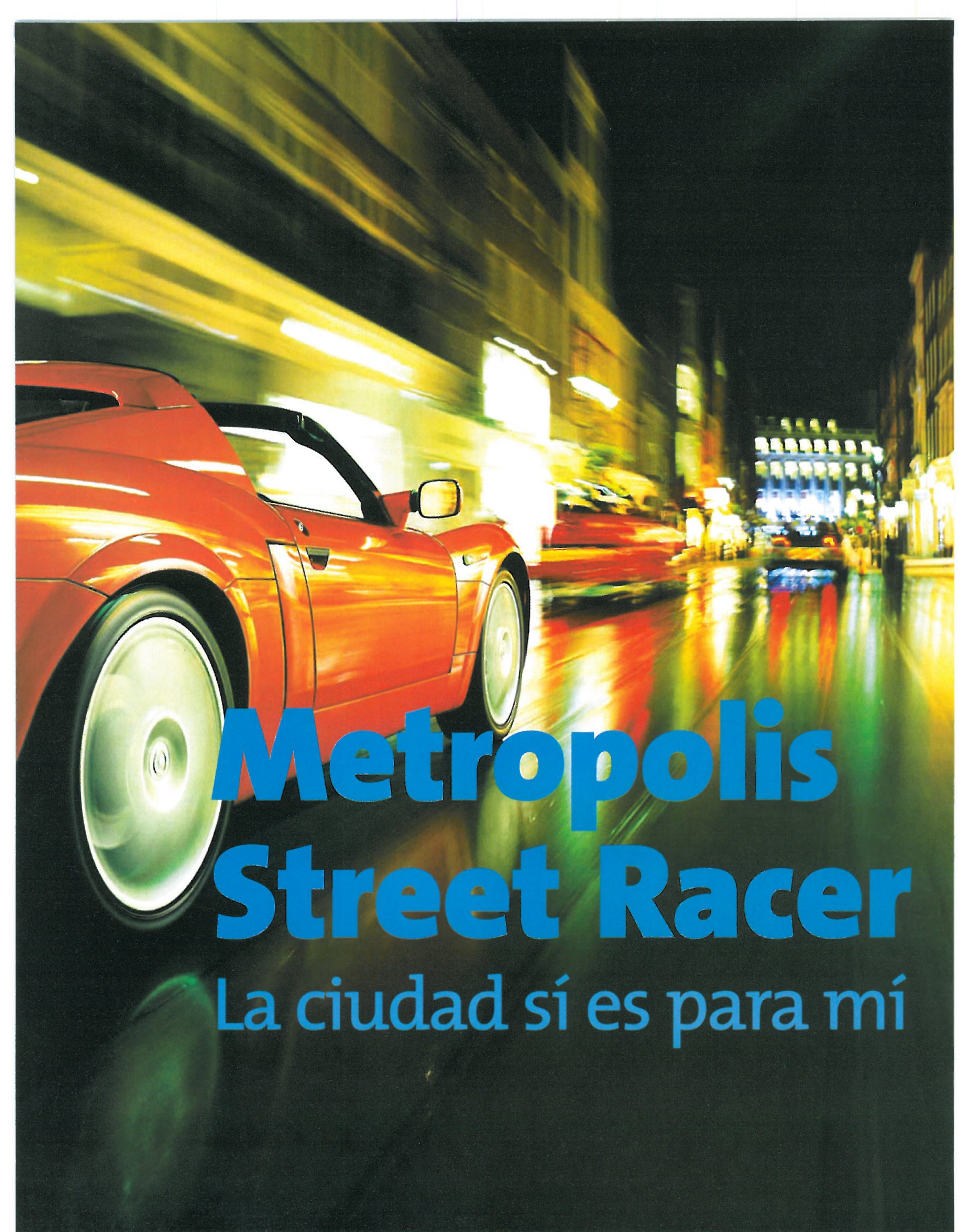
VEREDICTO

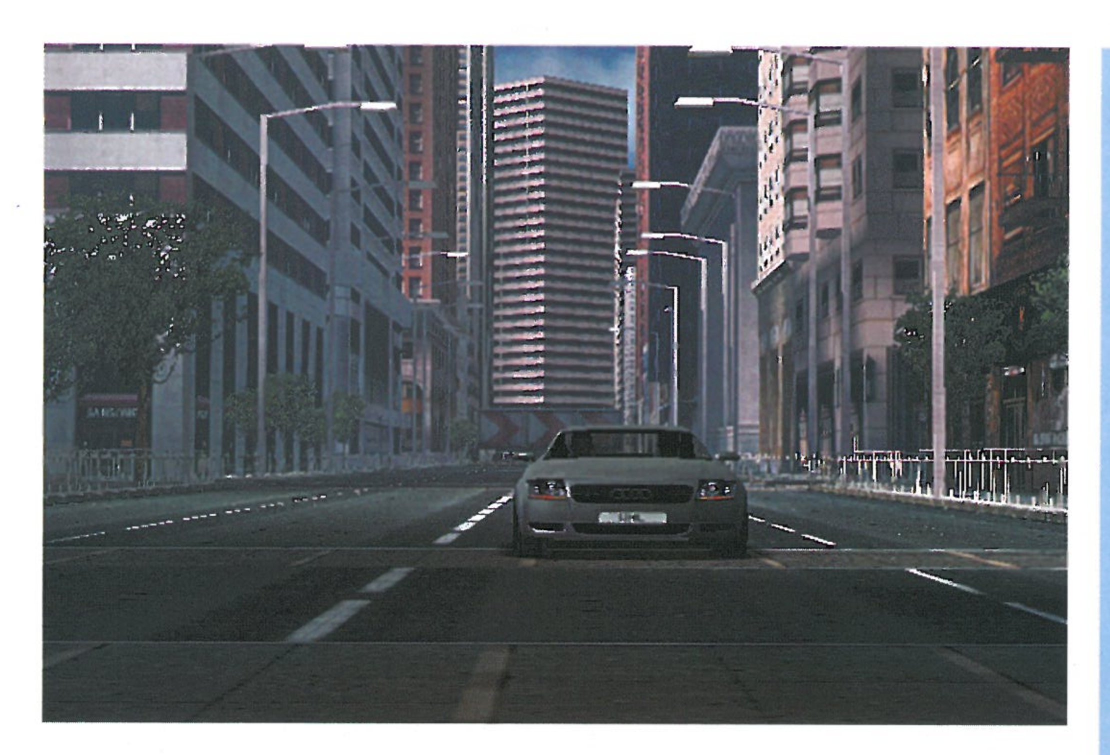
Gráficos	◎◎◎◎◎
Sonido	◎◎◎◎◎
Jugabilidad	◎◎◎◎◎
Adicción	◎◎◎◎◎

Puntuación global 98%

TOMA NOTA

Un grandísimo juego que todo poseedor de una Dreamcast debería tener en su casa. Tan sólo algunas ralentizaciones y, sobre todo, la falta de subtítulos o incluso voces en castellano le impiden llevarse la puntuación máxima.


Metropolis
Street Racer
La ciudad sí es para mí



Un coche a tu medida

Cada vez que consigas un nuevo vehículo, podrás variar una serie de características para dejarlo como más te guste. Es posible escoger el color, la transparencia de los cristales e incluso puedes decidir si quieres hacerte el chulo con la capota bajada. Y para aquellos que quieran personalizar al máximo el coche, también existe la posibilidad de cambiar el texto de la matrícula. De todas formas, no intentes poner "soy el más mejor conductor de todo el mundo mundial": nuestro redactor jefe Snatcher lo ha intentado y no cabe.



Género: **Conducción**
Nº Jugadores: **1 ó 2**
Internet: **Sí**
Minijuego VM: **Sí**
Opción 60 Hz: **Sí**
Idioma: **Textos en castellano**

Desarrollador: **Bizarre Creations**
Distribuidor: **Sega**
Precio: **8.990 ptas**

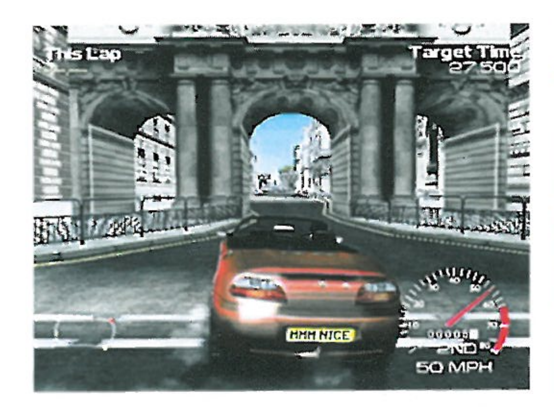
Resulta curioso que, justo cuando se cumplía el primer año de vida de la Dreamcast, fuese también el aniversario de la primera fecha de lanzamiento de Metropolis Street Racer. Tantos retrasos en la salida al mercado del juego sólo podían tener una de estas dos explicaciones: a) los chicos de Bizarre Creations se han dedicado a ver vídeos de los *Vigilantes de la Playa* en lugar de ponerse manos a la obra; b) se han querido perfeccionar todos los aspectos de MSR para ofrecernos un juego de conducción digno de nuestra consola favorita. Por suerte, después de probar la versión definitiva de este título ya os podemos asegurar que la respuesta correcta es la b, así que preparaos para conocer todas las virtudes del juego que está llamado a convertirse en el referente dentro de los simuladores de conducción para Dreamcast.

Sin duda, lo que más llama la atención de Metropolis Street Racer es la originalidad de su planteamiento. Además de los típicos modos carrera rápida y contrarreloj, de la multitud de opciones para dos jugadores y de la posibilidad de competir contra coches fantasmas descargados de Internet, también encontrarás el magnífico Street Race, el auténtico modo estrella del juego por la variedad y la duración de su desarrollo. Primero deberás superar una prueba para hacerte con el bólido que escojas y, una vez lo consigas, podrás



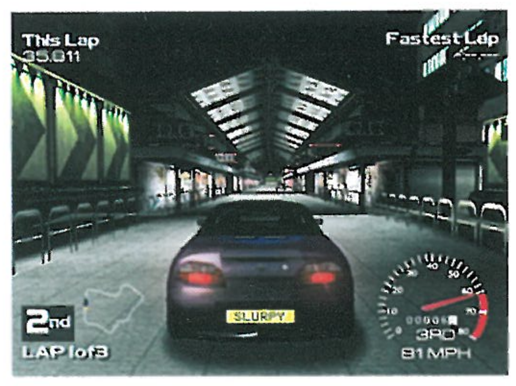


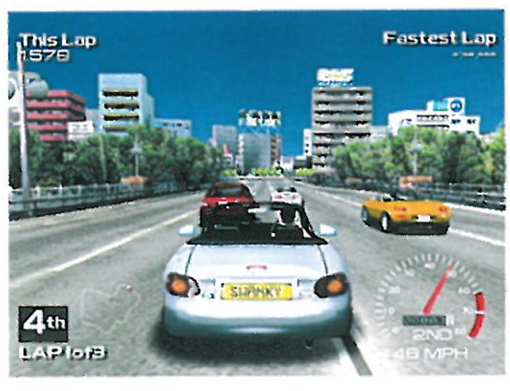


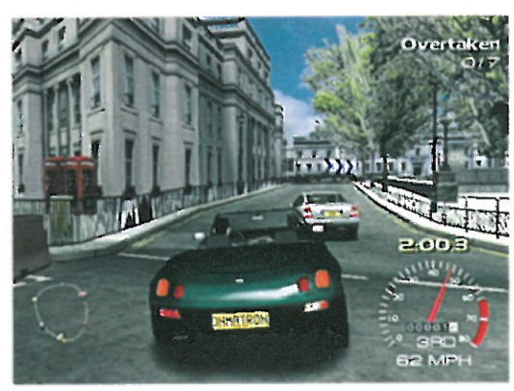












adentrarte en el primero de los 25 capítulos disponibles. En cada uno de ellos encontrarás diez pruebas diferentes que pondrán a prueba todas tus habilidades al volante (ver cuadro) y que te permitirán ir descubriendo nuevos vehículos de entre los más de 40 disponibles.

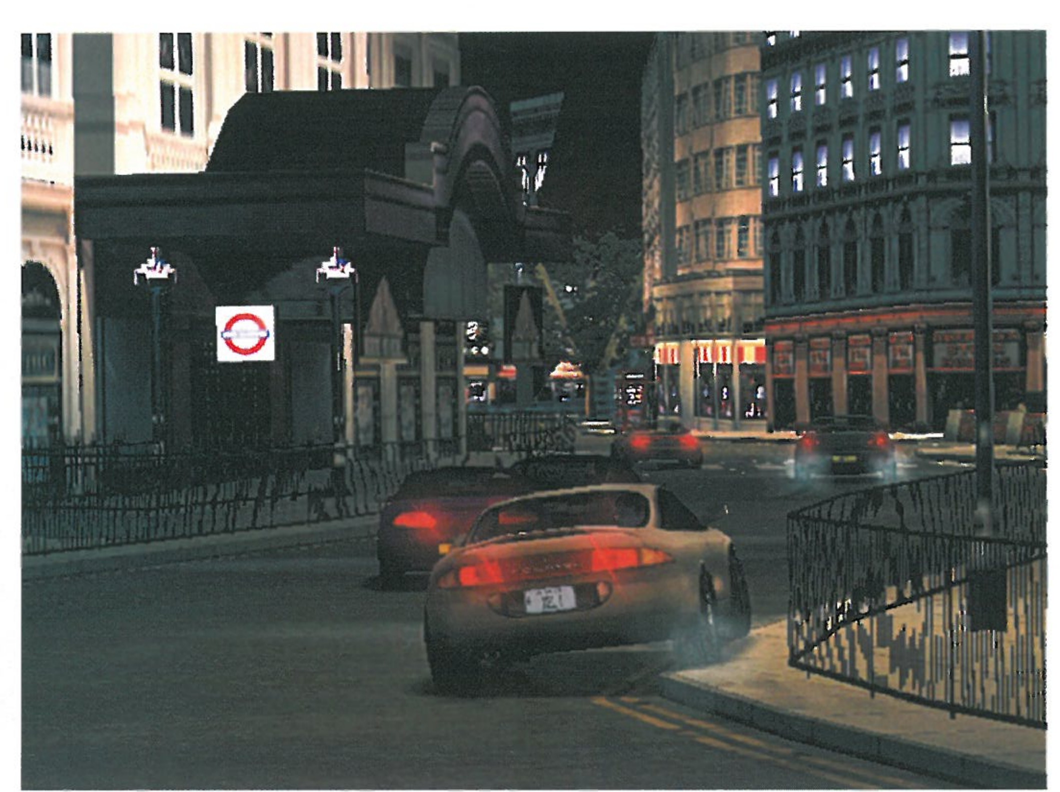
Para acceder a estos nuevos capítulos deberás ir sumando los Kudos necesarios. Estos Kudos (que no tienen nada que ver con el grupo inglés Status *Kudo*) son una especie de puntos que obtendrás no solamente por cumplir los objetivos fijados, sino también por la manera como los consigas. Es decir, que el lema del juego: "No se trata de lo rápido que conduces, sino de cómo conduces rápido" no es simplemente una frase hecha del tipo: "El algodón no engaña" o "Busque, compare y, si encuentra algo mejor, cómprelo", en realidad se trata de toda una declaración de intenciones para lo que viene a continuación.

Según el tipo de prueba, cruzar la línea de meta el primero o dar una serie de vueltas antes del tiempo límite fijado es importante, pero también lo es derrapar correctamente en las curvas o no pisar la acera en ningún momento. Unos mensajes en pantalla te indican si lo estás haciendo bien en este sentido o si eres menos habilidoso que Tyson jugando al Trivial Edición Genius y, además, puedes cambiar estos mensajes para que aparezcan las lindezas que se te ocurran.

Sobre las excelencias gráficas de Metropolis Street Racer ya habíamos hablado largo y tendido, pero esta versión final nos ha dejado aún más impresionados de lo que esperábamos. Por un lado







Desafíos para todos los gustos

La variedad de las pruebas de Metropolis Street Racer hace que sea totalmente imposible que llegue a resultar monótono. Cada uno de estos desafíos cuenta con un objetivo específico, pero conseguirás más Kudos si consigues derrapar con estilo y si no eres penalizado por chocar contra otros coches o por salirte del asfalto.



HOT LAP: La prueba más simple. Sólo tienes que dar una serie de vueltas a un circuito en un tiempo límite establecido.



TIMED RUN: Similar a Hot Lap, pero la existencia de tráfico te dificultará cumplir el objetivo antes de que acabe el tiempo.



CHALLENGE: Una de las pruebas más divertidas. Tienes que adelantar un número de coches determinado en un tiempo límite.



ONE ON ONE: Un duelo bajo el sol (o bajo la luna) contra otro vehículo. Puedes darle algo de ventaja si te atreves.



STREET RACE: La típica carrera contra otros coches. Ten cuidado, porque son condenadamente listos.



CHAMPIONSHIP: Como su propio nombre indica, se trata de un campeonato en el que tienes que conseguir un mínimo de puntos.

están los 250 circuitos que, como ya debéis saber, están situados en Londres, San Francisco y Tokyo reproduciendo al detalle lugares tan emblemáticos como Trafalgar Square, el Financial District o Asakusa. La solidez de cada centímetro de los circuitos es impresionante y además todo se mueve a una gran velocidad sin que el motor gráfico se resienta lo más mínimo.

Te adaptarás enseguida al sistema de control de los coches y el ajustado nivel de dificultad te obligará a jugar una y otra vez para conseguir esos Kudos que te hacen falta

Por otra parte están los coches, reproducidos con todo lujo de detalles tanto en el aspecto externo (han sido trasladados pieza a pieza al juego) como en su comportamiento en la carretera, así que algunos tendrán una mayor aceleración mientras que otros serán bastante más fáciles de controlar en las curvas. Quizás el único lunar entre toda esta espectacular perfección sean los circuitos con niebla, ya que los coches no acaban de estar bien integrados y aparecen con una especie de capa de pintura grisácea que no es que sea demasiado realista que digamos.

Para que estés lo más cómodo posible en cada uno de tus vehículos, tienes a tu disposición una amplia banda sonora dividida entre varios CD (virtuales) y las emisoras de radio de cada ciudad. Puedes escoger el tipo de música que más te guste entre una completa variedad de estilos (dance, rock, pop...) aunque como por desgracia no hay ningún circuito en Madrid estilos como la rumba o el chotis han sido lamentablemente marginados impidiéndote darte un paseo emulando a Torrente con su *Apatrullando la ciudad*. Por supuesto, los efectos sonoros están a la altura de las circunstancias tanto en lo que se refiere a derrapes y choques como al sonido del motor.

Pero por muy impresionados que nos haya dejado el apartado técnico, hay que reconocer que si al ponerte al volante de tu *buga* la conducción resultará tan desesperante como en F355 Challenge, MSR perdería muchos puntos. Sin embargo, te adaptarás enseguida al sistema de control de los coches y el ajustado nivel de dificultad te obligará a jugar una y otra vez para conseguir esos Kudos que te hacen falta para conseguir el siguiente vehículo o acceder a la próxima prueba.

Metropolis Street Racer te enganchará desde el primer momento porque tiene la calidad que se le supone a un juego de Dreamcast y una profundidad y adicción digna de clásicos de la conducción como Gran Turismo o Ridge Racer. Estamos ante una compra obligada que te va a durar muuuucho tiempo.

VEREDICTO

Gráficos
Sonido
Jugabilidad
Adicción

Puntuación global 96%

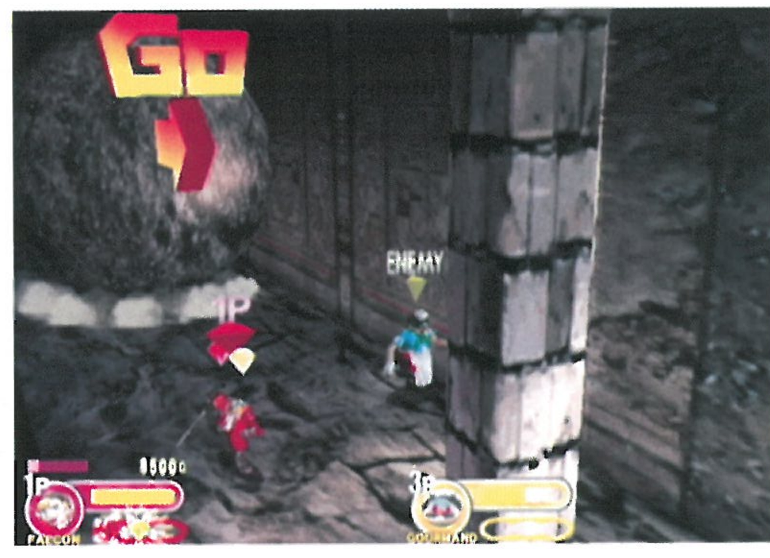
TOMA NOTA

Impresionante a nivel gráfico, con multitud de opciones y muy adictivo. MSR es el juego de conducción que se merecía la Dreamcast.

Power Stone 2

Mi reino por tres piedras





Género: **Beat'em-up**
Nº Jugadores: **1 a 4**
Internet: **No**
Minijuego VM: **Sí**
Opción 60 Hz: **Sí**
Idioma: **Inglés**

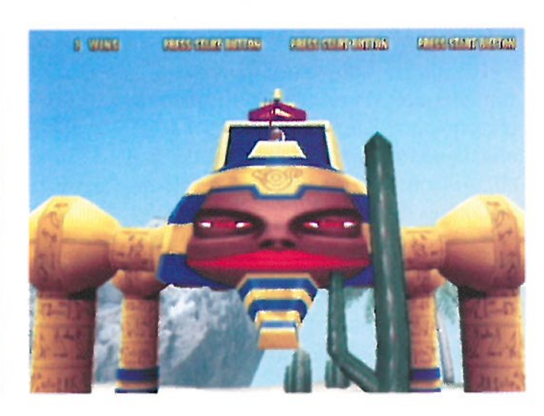
Desarrollador: **Capcom**
Distribuidor: **Proein**
Precio: **9.990 ptas**

De pocos juegos para Dreamcast guardamos tan grato recuerdo como del primer Power Stone. Se trataba del estreno de Capcom en los 128 bits de Sega y, aunque extrañó a propios y extraños, no salía Ryu por ningún lado. La compañía japonesa apostó por una receta compuesta por tres ingredientes básicos: originalidad, acción y diversión. Y está claro que ganaron la apuesta porque ahora llega a nuestro país la segunda parte de aquel adictivo beat'em-up en 3D. La receta sigue manteniendo los mismos ingredientes, pero la proporción de los mismos ha variado: menos originalidad pero mucha más acción y diversión. Si pensabas que Power Stone era insuperable en estos dos últimos aspectos date con un canto (o piedra de poder) en los dientes. Nosotros así lo creíamos, pero también aseguramos que *Gran Hermano* iba a ser fracaso la primera vez que lo vimos y...

Vuelven los ocho protagonistas originales a los que se les suman seis personajes más (dos de ellos ocultos). Reaparecen las *power stones* con mayor asiduidad y en mayor cantidad. Retornan los escenarios tridimensionales, totalmente destrozables para más señas. Regresan los apasionantes combates multijugador aunque ahora pueden participar hasta cuatro jugadores de forma simultánea. Es decir, Capcom ha respetado al máximo el planteamiento original mejorando tanto lo bueno como lo excelente. Además, esta secuela posee suficientes novedades como para tentar a quienes en su día adquirieron el primer Power Stone.

El nuevo beat'em-up de Capcom mantiene los mismos ingredientes que su antecesor, pero la proporción ha variado: menos originalidad, mucha más acción y diversión

Aparte de incorporar personajes inéditos con la misma capacidad *petreo-camaleónica* de sus





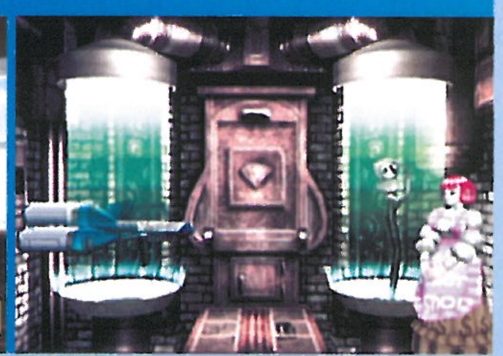




Hiperstone

Aunque parece un comercio de pueblo regentado por una delicada dama llamada Mel, la tienda de Power Stone 2 es un cúmulo de sorpresas. En ella puedes *marujear* con la dependienta, utilizar el probador para cambiar el aspecto de los personajes o consultar tu libro de ítems. Todos los objetos que pasen por tus manos en el modo Adventure son incluidos en dicho libro. Además, la tienda ejerce como tal y cuenta con un amplio catálogo de productos para mang... ejem... comprar. Y si tienes vocación científica puedes mezclar objetos en una curiosa máquina para obtener otros nuevos. Por último, es posible crear un minilibro en tu VM en el que registrar una pequeña cantidad de ítems que luego aparecerán en pleno combate. La ventaja de ello es que sólo los puede utilizar el personaje controlado por el dueño de dicha Visual Memory.





antecesores, los nuevos escenarios tienen vida propia y evolucionan durante la pelea. Te perseguirá una enorme roca igual que a Indiana Jones, caerás al vacío al destruirse progresivamente la aeronave que sirve de improvisado ring, tendrás que ir saltando entre las cubiertas de dos submarinos... Igual que ocurría en el juego original, encontrarás postes a los que encaramarte, cajas que lanzar y paredes desde las que impulsarte. También podrás utilizar un variado arsenal de dos tipos: armamento pesado y ligero. El primero está compuesto por tanques, catapultas y torretas ametralladoras, mientras que el segundo es más variado y lo forman bastones mágicos, bombas, cepos, bazookas, martillos, entre otros. Estas últimas armas aparecen de improvisto dentro o fuera de baúles y cajas, tal y como sucede con los ítems que recuperan energía o con las piedras de poder. Precisamente las *power stones* pierden algo de protagonismo respecto a la primera parte debido a la presencia del resto de objetos ofensivos, aunque la reunión de tres rocas mágicas sigue produciendo unos efectos bastante devastadores.

Por otro lado, la presencia de hasta cuatro jugadores posibilita numerosas combinaciones en casi todos los modos de juego. De los cuatro que hay (1 on 1, Arcade, Original y Adventure) es éste último el que está ideado para un solo jugador. Hay que seguir el mismo camino que en las dos primeras modalidades pero cuenta con un aliciente importante: los ítems que utilices o recojas quedarán registrados en un libro.

Tanto solo como en compañía, este título garantiza diversión a toneladas aunque los escasos fichajes y la poca cantidad de escenarios merman su longevidad. En todo caso, pocos juegos poseen un anzuelo con tal capacidad de enganche como la de éste. No te lo pienses dos veces y déjate pescar por Power Stone 2.





VEREDICTO

Gráficos
Sonido
Jugabilidad
Adicción

Puntuación global 93%

TOMA NOTA

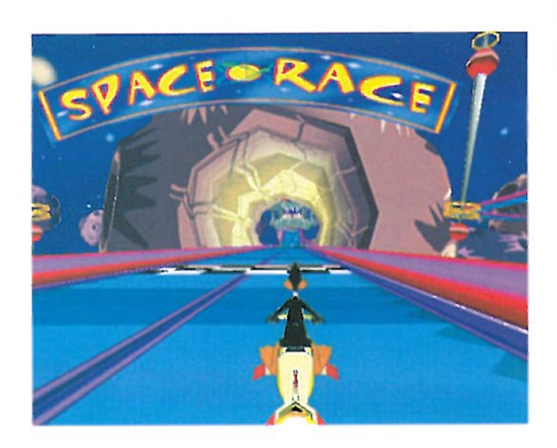
Ejemplar a nivel técnico y adictivo como pocos. Además, a diferencia de Dead or Alive 2, los cuatro personajes combaten a la vez. Sólo por esto ya merece ser un punto de referencia para las compañías de desarrollo. ¡Bravo por Capcom!

Looney Tunes: Space Race

Me pareció ver un lindo cohetito

Género: **Conducción**
Nº Jugadores: **1 a 4**
Internet: **No**
Minijuego VM: **Sí**
Opción 60 Hz: **Sí**
Idioma: **Castellano**

Desarrollador: **Infogrames Melbourne House**
Distribuidor: **Infogrames**
Precio: **8.990 ptas**



Una forma sencilla y eficaz de adaptar personajes animados (no, ahí no entran los invitados de Crónicas Marcianas) al mundo de los videojuegos es a través del género de las carreras de karts. Dentro de esta especie de subgénero han aparecido juegos mediocres como South Park Rally y otros tan divertidos como el Wacky Races, de Infogrames. Precisamente los creadores de ese último título nos ofrecen ahora un juego protagonizado por unos personajes tan carismáticos como los Looney Tunes.

Gráficamente, Looney Tunes: Space Race es una auténtica gozada. Los personajes y los fondos están realizados con gráficos poligonales de texturas muy, muy suaves, con unos colores ligeramente chillones que recuerdan a los dibujos originales. La animación de los personajes es simplemente brillante: además de su suavidad, dota a los protagonistas de una amplia gama de expresiones que hacen el juego todavía más divertido. Y los fondos no se quedan atrás, porque además de ser visualmente muy atractivos están animados. En algunos momentos hay cierto efecto *pop-up*, pero no tan evidente como para resultar molesto.

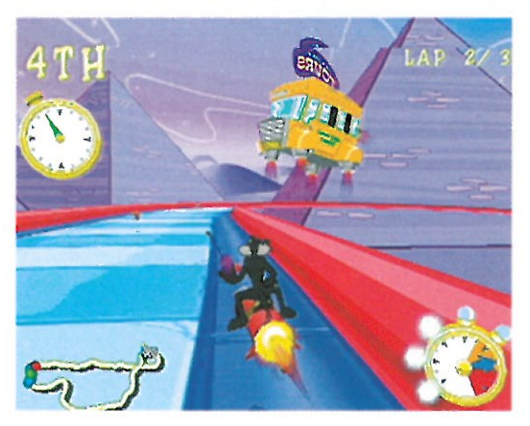
El sonido alcanza también un nivel destacado. Todos los personajes tienen las voces de sus actuales dobladores en castellano (excepto el Coyote, claro, que habla a través de cartelitos) y, además, cada corredor dispone de su propio repertorio de frases y comentarios que, según la distancia que se encuentren de nuestro personaje, oirás más o menos fuerte. La música es agradable y simpática, pero se echa de menos la sintonía clásica de los Looney Tunes ("esto es to... esto es to... esto es todo, amigos" incluido).

La magnífica labor gráfica, el cuidado doblaje y poder controlar a los Looney Tunes hacen de este juego uno de los más disfrutables del género de carreras de karts

El sistema de juego es muy parecido al de Wacky Races: no gana el que más rápido corre, sino el que tiene más capacidad para hacerle la puñeta a los demás (por tanto, no juegues con tu jefe si no quieres ser vilmente vapuleado). Para tal fin dispondrás de armas tan eficaces y divertidas como bombas, cohetes, rayos desintegradores, minitormentas, puños extensibles, agujeros negros portátiles y mandos









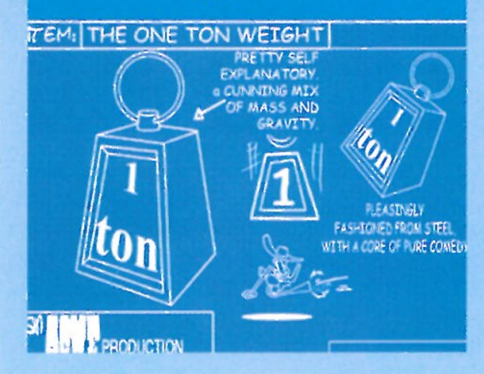
a distancia que lanzarán sobre los demás yunques, elefantes, pianos o cajas fuertes... así que no te confíes por ir el primero, porque te puede pasar como al chulo de nuestro redactor Rubencebú y terminar el último a un par de metros de la victoria.

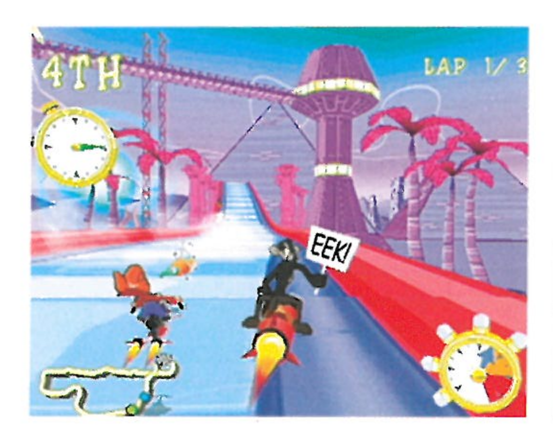
Hay doce circuitos espaciales por los que correr, aunque al principio no dispondrás de todos, sino que conforme vayas ganando carreras se irán incorporando más. Los modos a escoger son Carrera, Contrarreloj, Reto, Multijugador y el más curioso, Carrera Especial Acme (ver cuadro). El Reto es una carrera individual contra otro personaje, aunque sólo podrás empezar a disputarlos después de ganar varias Carreras. El modo Multijugador permite la participación de hasta cuatro personas a la vez, pero provoca que el juego se ralentice, especialmente si se acumulan muchos personajes juntos. Pero el hecho de poder jugar a ver quién "la hace más gorda" palía este relativo defecto.

Looney Tunes: Space Race es una de las mejores adaptaciones de personajes de animación al género de las carreras de karts. Además del aliciente de poder controlar a unos personajes tan famosos como los Looney Tunes, la magnífica labor gráfica y el cuidado doblaje al castellano hacen de este juego uno de los más disfrutables del género para Dreamcast. Si en los atascos de la autopista alguna vez has deseado volar por los aires los coches que tienes delante (de buen rollo, claro), no lo dudes: éste es tu juego.

Correr para la Galería

Cada vez que ganas una Carrera o un Reto, acumulas unos bonos Acme (por desgracia, no tan rentables como los del Tesoro Público) que tienes que utilizar para comprar Carreras Especiales Acme. Y si ganas las Carreras Especiales aparecerá en la Galería (situada en Opciones) un nuevo cuadro con diseños de personajes, vehículos o armas. No te lo pierdas, porque es casi tan interesante como un capítulo de *Los Vigilantes de la Playa* rodado en una playa nudista.







VEREDICTO

Gráficos
Sonido
Jugabilidad
Adicción

Puntuación global 89%

TOMA NOTA

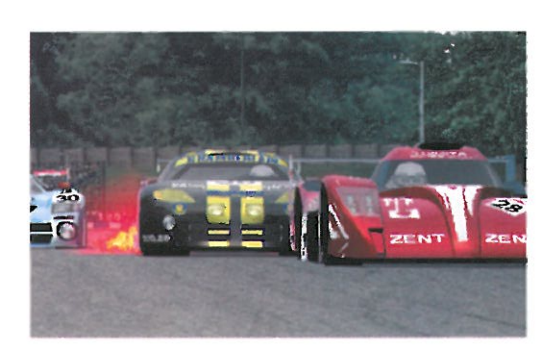
Además de tener unos gráficos y un sonido espectaculares, puedes jugar con Bugs Bunny, el Pato Lucas o el Coyote y ganar a base de hacer perrerías a los demás... ¿qué más se le puede pedir a un juego, amigos?

24 horas de Le Mans

Vivir rodando

Género: **Conducción**
Nº Jugadores: **1 a 4**
Internet: **No**
Minijuego VM: **No**
Opción 60 Hz: **Sí**
Idioma: **Castellano**

Desarrollador: **Infogrames Melbourne House**
Distribuidor: **Infogrames**
Precio: **8.990 ptas**



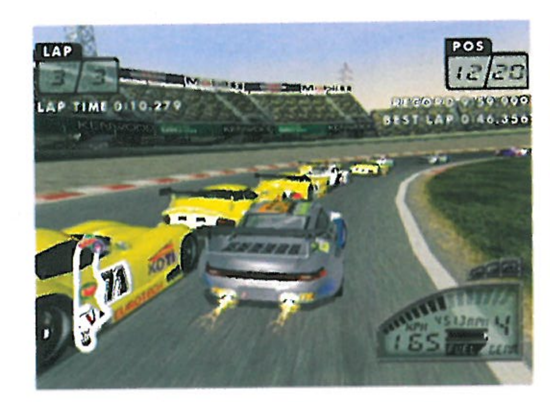
Cuando todavía nos duran las ojeras por las noches pasadas en vela disfrutando de F355 Challenge (y también de otras cosas menos confesables), la filial australiana de Infogrames ha decidido plantar cara al juego de Yu Suzuki y a Sega GT para ver cuál es el mejor simulador automovilístico para Dreamcast. Y su propuesta apunta muy buenas maneras, aunque cuenta también con algunos defectos que le restan puntos en la liza.

Su espectacularidad gráfica y la facilidad de control que tienen la mayoría de sus coches lo hacen especialmente atractivo pese a algunos defectos menores

Lo que es innegable es que 24 horas de Le Mans tiene un excelente nivel gráfico. Además de que las texturas de las pistas y su entorno están muy cuidados, llaman la atención detalles tan aparentemente simples como el reflejo del sol sobre el parabrisas del coche o las chispas que salen del motor en plena carrera. Eso sin contar con el elemento más espectacular del juego: los reflejos sobre la carrocería de todos los coches. Lástima que los vehículos brillen más que la calva de Constantino Romero: eso le resta cierto realismo a la representación de los bólidos.

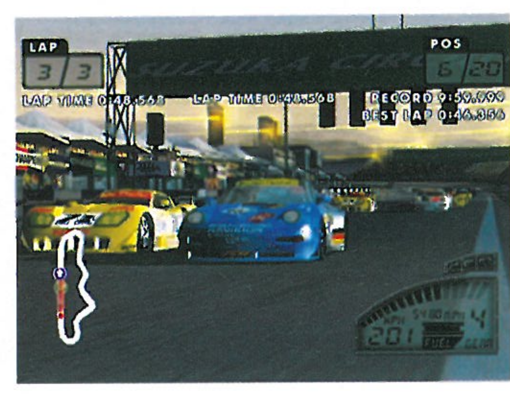
Los coches del juego, en general, son bastante fáciles de controlar y, a no ser que seas de los que no sueltan el acelerador ni en los boxes, te será bastante sencillo permanecer en la pista. Claro que hay algunos modelos, sobre todo los prototipos, que al ser capaces de alcanzar unas velocidades de vértigo derrapan tanto como el coche de Starky y Hutch... Lo mejor elegir un punto medio, un coche con menos velocidad pero más fácil de controlar.

Disponemos de cuatro puntos de vista diferentes para jugar, pero sin lugar a dudas los mejores son los dos subjetivos. Si seleccionas alguno de ellos la sensación de velocidad durante la carrera es mayor. Puestos a sacarle defectos al juego, en algunas pistas hay un cierto efecto de *pop-up*, aunque no afecta al desarrollo de la carrera. En cuanto al aspecto sonoro, podemos









decir que el juego es aceptable. Un simulador automovilístico no da precisamente para una exhibición de efectos de sonido (a no ser que incluya el coche de Torrente), pero dentro de sus límites el sonido está muy cuidado.

Uno de los puntos fuertes del juego es la gran cantidad de coches diferentes que podemos conseguir, en concreto 44 (cuatro de ellos ocultos, os lo avisamos), entre los cuales hay 28 prototipos casi tan espectaculares como los escotes de Jennifer López. Además, contamos con diez pistas en las que competir, aunque hay que señalar que, por ejemplo, tres de ellas son en realidad porciones del circuito de Suzuka. Algo parecido ocurre con el circuito de Catalunya y con el de Donington, así que la variedad de escenarios es más bien relativa. Los modos de juego, dejando Las 24 horas de Le Mans aparte (ver cuadro) no son lo más original del mundo: Carrera Rápida, Contrarreloj, Campeonato y Multijugador. El más divertido es el último, porque permite que jueguen hasta cuatro personas al mismo tiempo sin que descienda demasiado el rendimiento del motor del juego. Los defectos de 24 Horas de Le Mans, sin embargo, pesan mucho menos que sus numerosas virtudes. Su espectacularidad gráfica y la facilidad de control que tienen la mayoría de sus coches lo hacen especialmente atractivo, aunque fallos como la escasez de circuitos o la presencia puntual de *pop-up* le resten puntos. Si tenemos en cuenta que además tiene a su favor la variedad de coches a escoger o la posibilidad de correr en Le Mans, resulta una alternativa más que interesante a F355 Challenge.



Corriendo hasta el amanecer

Por el nombre del juego, es evidente que su modo estrella no iba a ser la carrera de burros de Villanueva de Abajo. El juego te permite disputar la famosa prueba de Le Mans durante un día en tiempo real... aunque como tampoco es cuestión que pases 24 horas pegado a la consola, podrás grabar tu carrera cuando pares en los boxes. De todas maneras, también puedes condensar el día en 10 minutos, media hora, una hora o seis, cosa que más de uno habría deseado cuando algunos parientes vienen de visita a casa...





VEREDICTO

Gráficos	4/5
Sonido	3/5
Jugabilidad	4/5
Adicción	4/5

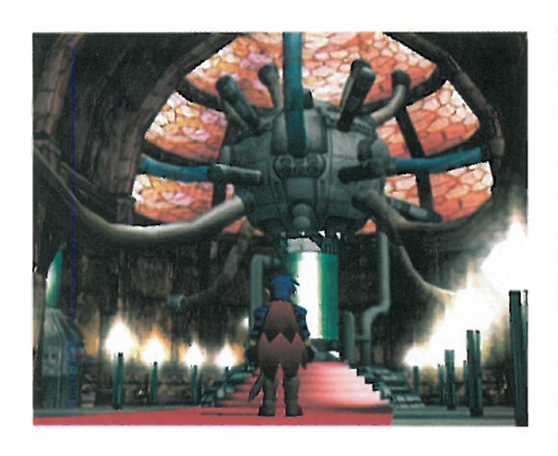
Puntuación global 80%

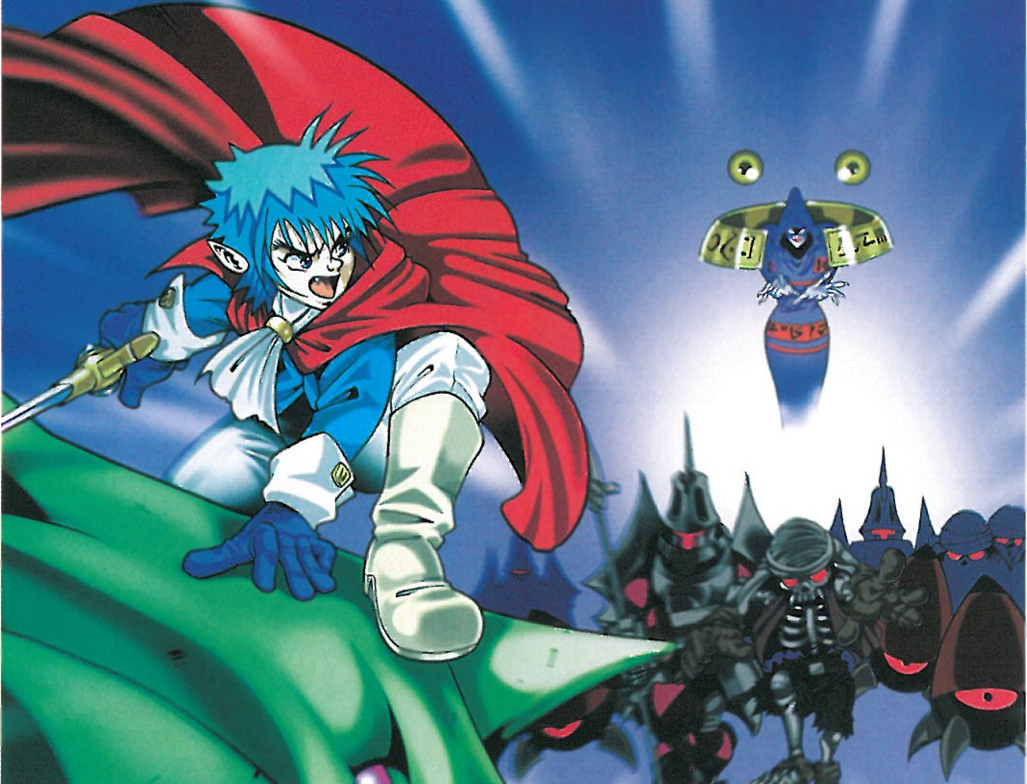
TOMA NOTA

Ya puedes sentirte como los camioneros, conduciendo 24 horas sin parar... claro que en lugar de camión tendrás unos bólidos impresionantes y muy manejables, en un entorno muy cuidado gráficamente.

Time Stalkers

Stalkado en el tiempo





Género: **RPG**
Nº Jugadores: **1**
Internet: **No**
Minijuego VM: **Sí**
Opción 60 Hz: **Sí**
Idioma: **Castellano**

Desarrollador: **Climax Entertainment**
Distribuidor: **Sega**
Precio: **8.990 ptas**

Los aficionados a los juegos de rol que disfrutaron en su Megadrive con joyas como Landstalker o la saga Shining Force deben estar dando saltos de alegría ante la perspectiva de ponerle la mano encima a Time Stalkers. No es para menos ya que todos los títulos mencionados han sido desarrollados por Climax Entertainment, responsables también del RPG Lady Stalker para SNES. No

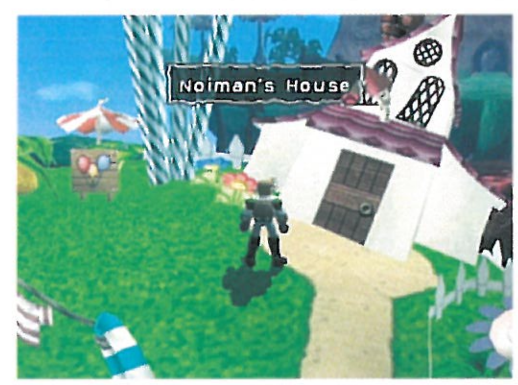
Resulta tanto novedoso como chocante que el protagonista pierda toda la experiencia acumulada al salir de un calabozo

queremos ser aguafiestas pero el salto de los 16 a los 128 bits ha sido demasiado largo para la compañía japonesa y el descalabro precisa de varios puntos de sutura.

Ante todo hay que reconocer la creatividad que se intuye en diversos aspectos del tercer juego de rol para Dreamcast que aparece en España (a razón de uno por cuatrimestre). Un mundo compuesto por territorios que aparecen de











manera imprevista provenientes de diversas épocas históricas (o dimensiones paralelas, vete tú a saber) es el surrealista escenario del juego. Desde estos territorios puedes acceder a sus correspondientes mazmorras que recuerdan a las de Evolution ya que se generan aleatoriamente y son igual de sosas.

Otro punto llamativo es que no cuentas con un único personaje principal ya que el protagonismo se reparte entre seis individuos. Antes de afrontar cada una de las aventuras, ya sea como héroe desinteresado o como mercenario de alquiler según el caso, debes elegir a sólo uno de ellos y a unos cuantos monstruos que anteriormente hayas capturado en otros calabozos como si fuesen vulgares Pokémons (aunque no hemos visto a Pikachu por ninguna parte). Además, fuera de las mazmorras puedes registrarlos, resucitarlos, meterlos en un corral gallinero o encapsularlos para utilizarlos en la siguiente misión.

También resulta bastante novedoso, y a la vez chocante, que el personaje seleccionado pierda toda la experiencia acumulada al salir de un calabozo. Es imposible ver como pasa del nivel 30 al 1 en un segundo sin acordarse de toda la familia de los desarrolladores. No es tan traumático como parece a primera vista ya que sigue conservando las habilidades especiales y los hechizos aprendidos. Aunque eso sí, algunas armas y objetos recolectados sólo pueden ser utilizados cuando el personaje alcance un nivel de experiencia concreto. Si tenemos en cuenta que cada héroe sólo puede llevar una reducida cantidad de ítems al internarse en un calabozo, es necesario planificar con cuidado cada aventura planteándose dudas existenciales como "si llevo la espada mágica en vez de la ballesta no podré utilizarla hasta que el personaje alcance el nivel 3 pero si lo equipo con ésta última la podrá usar desde el principio aunque no será muy efectiva contra enemigos realmente fuertes..."

Otro elemento interesante es el medidor de hambre que se suma a las más habituales barras de vida, magia y vitalidad. Dicho contador desciende con rapidez cuando se utiliza el botón de búsqueda de trampas y objetos ocultos y, cuando llega a cero, a parte de tener más hambre que Carpanta, el personaje comienza a debilitarse. Para saciar el apetito no es necesario recurrir a la monstruofagia, bastará con comerse un tipo de fruta específico.

Reciclaje de personajes

A modo de explícito autohomenaje, los señores de Climax Entertainment (no confundir con Climax Graphics, desarrolladores de Illbleed y Blue Stinger) han echado mano de unas cuantas viejas glorias de la casa. Así, hemos descubierto que, excepto Sword y Rao, el resto de protagonistas aparecía en algún juego para consolas de 16 bits programados por la propia compañía. El elfo Nigel junto al hada Friday protagonizaban Landstalker, Pyra y Marion estaban presentes en Shining in the Darkness mientras que a Lady la puedes encontrar en Lady Stalker.

Lástima que tantas buenas ideas acaben siendo engullidas por unos gráficos mediocres (tirando a malos) sazonados con enormes raciones de *clipping*. Los personajes parecen necesitar una buena cantidad de Hemoal, sobre todo cuando corren, y el sistema de combate es simplón, poco atractivo y nada espectacular. Por último, su absurdo argumento está aderezado con unos diálogos tan malos como los de una película de Andrés Pajares y Fernando Esteso, aunque en castellano, eso sí. En todo caso, si no te importan mucho estos pequeños *defectillos* es posible que te enganches a Time Stalkers y que el tiempo se te pase *stalkeando*.



VEREDICTO

Gráficos

Sonido

Jugabilidad

Adicción

Puntuación global 64%

TOMA NOTA

Diversos minijuegos para la VM, varios detalles que le proporcionan un inesperado atractivo y una durabilidad considerable: ¿te parecen suficientes alicientes para *olvidar* su mediocridad técnica?











Disney's Dinosaur

Perdidos en el cretácico

Género: **Aventura**
Nº Jugadores: **1**
Internet: **No**
Minijuego VM: **No**
Opción 60 Hz: **No**
Idioma: **Castellano**

Desarrollador: **Sandbox Studios**
Distribuidor: **Ubi Soft**
Precio: **8.995 ptas**

Hace algunos años se comercializó un juego para Megadrive (y para otras plataformas) en el que debíamos combinar las habilidades de tres personajes llamados Eric, Baleog y Olaf para poder superar una serie de niveles. No hace falta ser un especialista en arqueología videojueguil para deducir que estamos hablando de Lost Vikings. Con idéntica mecánica jugable Ubi Soft nos trae Disney's Dinosaur, aunque los protagonistas ya no son vikingos barbudos sino animales con unos cuantos millones de años en sus huesos fosilizados.

En esta ocasión controlarás al iguanadonte Áladar, al lémur Zini y a la pterodáctilo Flía, quienes poseen características muy diferenciadas. Además, como si de un RPG se tratase, los protagonistas adquieren experiencia, suben de nivel y mejoran sus habilidades a medida que avanza la aventura. Con todos estos datos podemos deducir que, a priori, nos encontramos ante una mezcolanza de géneros ciertamente original. Sin embargo, su apartado técnico, sin llegar a ser nefasto, no le llega ni a la suela de las pezuñas de la película en la que está basado el juego. La perspectiva isométrica es demasiado elevada y en ocasiones dificulta la localización de Zini. Además, el motor gráfico sufre más que Ana Rosa Quintana en un concurso literario y se producen ralentizaciones cuando se concentran media docena de dinosaurios en pantalla.

Para compensar encontramos un acertado doblaje al castellano de las voces de los protagonistas y todos los textos de pantalla también están traducidos a nuestro idioma. Además, como licencia de una película Disney que es, el juego cuenta con un componente pedagógico en forma de enciclopedia sobre la fauna del cretácico. Pero, sin duda, lo más impresionante de todo son las secuencias de vídeo intercaladas entre las misiones. Estos alucinantes fragmentos de celuloide digitalizado demuestran el largo camino que le queda por recorrer a algunas compañías de programación para alcanzar el nivel de las productoras cinematográficas más punteras. Disney's Dinosaur es un juego que cae simpático, pero no esperes ningún portento a nivel gráfico.

VEREDICTO

Gráficos
Sonido
Jugabilidad
Adicción

Puntuación global 68%

TOMA NOTA

Exprime tus castigadas neuronas (no es bueno beber tanto) y ayuda al trío cretácico a llegar a las Tierras de los Nidos. Pero no esperes encontrar nada espectacular por el camino.

Bangai-O

¿No nos hemos visto antes?





Género: **Beat'em-up**
Nº Jugadores: **1**
Internet: **No**
Minijuego VM: **No**
Opción 60 Hz: **Sí**
Idioma: **Inglés**

Desarrollador: **Treasure**
Distribuidor: **Virgin**
Precio: **8.990 ptas**

Después de realizar juegos como Gunstar Heroes y Yu Yu Hakusho 2 para Mega Drive o Guardian Heroes y Silhouette Mirage para Saturn, los chicos de Treasure han decidido programar otra vez para una consola de Sega ofreciéndonos Bangai-O, un shoot'em-up que retoma el espíritu de los clásicos... en todos los sentidos. La parte gráfica es lo peor del juego: para ver los personajes se necesitan dos microscopios por gafas y los fondos son tan sencillos como el diagrama de un donut. Esto provoca que a veces las figuras se confundan con el decorado, desorientando al jugador.

El sonido es bastante aceptable, con efectos relativamente espectaculares y unas músicas pegadizas que le van muy bien al juego. Bangai-O sólo permite que una persona se ponga a los mandos de la consola y en un único modo cuya dificultad no puede ajustarse (aunque si no eres muy hábil la disponibilidad de continuaciones infinitas palía este defecto). Pero frente a estas limitaciones contamos con la escalofriante cifra de 44 niveles para completar que, además, pueden volver a jugarse una vez superados para mejorar los propios récords. Además, la posibilidad de pilotar alternativamente dos robots de prestaciones diferentes añade un cierto grado de estrategia al desarrollo del juego.

Bangai-O consigue traer a nuestra consola el aroma de los shoot'em-up clásicos que tantas tardes de gloria nos dieron en las consolas de 16 bits. Los desarrolladores de Treasure han sido capaces de compensar su sencillez gráfica dotándolo de una gran jugabilidad (aunque a veces sea algo difícil combinar la cruceta para mover al personaje con el stick analógico para dirigir los proyectiles) y un desarrollo altamente adictivo. A primera vista puede parecer un juego flojillo, pero dale una oportunidad y verás como Bangai-O te engancha más rápido que un tubo de Super Glue 3.





VEREDICTO

Gráficos	2/5
Sonido	3/5
Jugabilidad	4/5
Adicción	4/5

Puntuación global 66%

TOMA NOTA

Gráficos sencillos, desarrollo simple... un juego de 16 bits con la potencia de la Dreamcast. Adicción pura, vamos.

San Francisco Rush 2049

El que no corre, vuela

Género: **Conducción**
Nº Jugadores: **1 a 4**
Internet: **Sí**
Minijuego VM: **No**
Opción 60 Hz: **Sí**
Idioma: **Castellano**

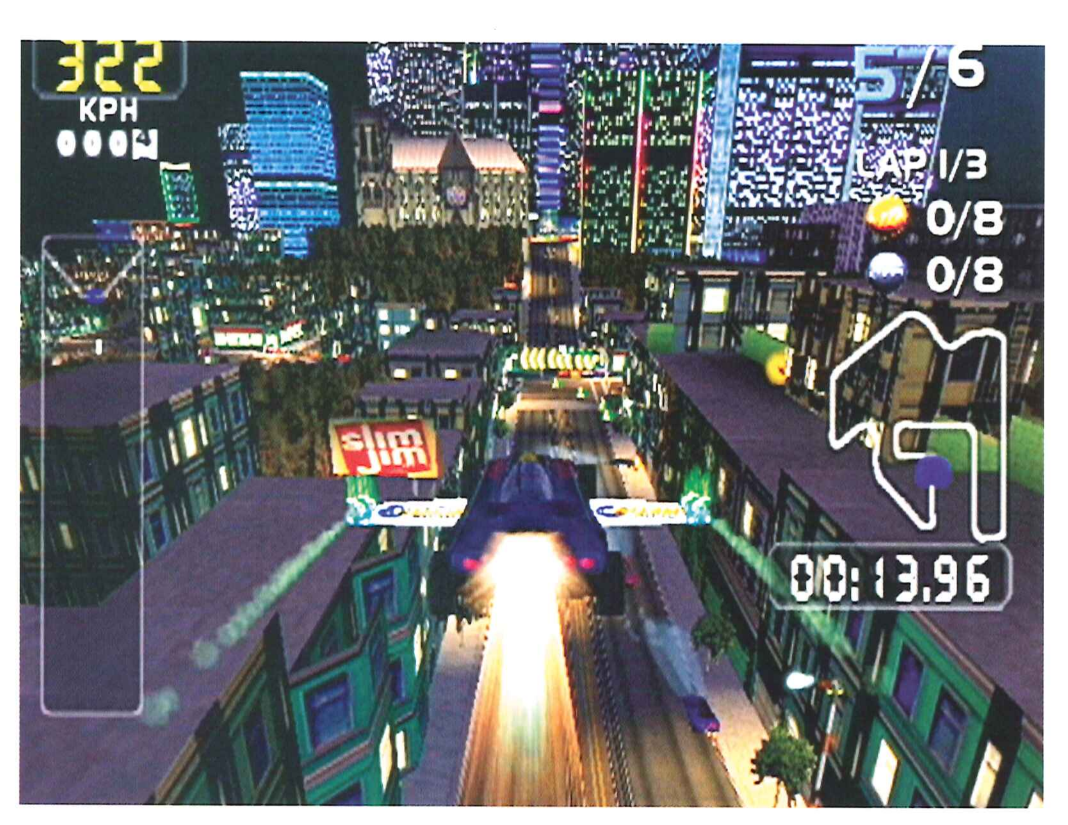
Desarrollador: **Midway**
Distribuidor: **Virgin**
Precio: **8.990 ptas**

Varios juegos de género automovilístico, como Crazy Taxi, han aprovechado los desniveles de las calles de San Francisco para hacer saltar a los vehículos cual Coche Fantástico desbocado. Ahora Midway nos trae la conversión de una máquina recreativa de la serie San Francisco Rush ambientada en dicha ciudad... pero dentro de 49 años. Aparte del ambiente futurista, el atractivo está en que los coches tienen alas que permiten controlar sus caídas y hacerlas más suaves... o al contrario, caer dando más vueltas que el monstruo de Tasmania haciendo patinaje sobre hielo.

A nivel visual, San Francisco Rush 2049 es un juego atractivo, aunque con ciertas limitaciones. Los decorados son demasiado rectilíneos y algunos elementos como árboles y farolas tienen menos solidez que las promesas de Aznar. Además, la animación de los coches deja bastante que desear (se mueven con tanta soltura como los ojos de Espinete). El sonido es correcto, aunque se abusa demasiado del efecto de derrape, que llega a ser cargante. Uno de los aspectos más destacables es el trazado de los 19 circuitos, con atajos inverosímiles que te permiten arrebatar unos preciosos segundos a tus contrincantes.

Entre las modalidades para un jugador destacan Carrera Fantasma, en el que puedes correr contra coches fantasma bajados de Internet, y Acrobacia, en el que debes conseguir que tu coche vuele, de vueltas de campana, derrape... y se estrelle, porque es muy difícil controlar las caídas. En modo multijugador destaca Batalla, en el que el objetivo es destruir los coches de los demás con las armas de fuego dispersas por los circuitos.

A pesar de sus fallos, San Francisco Rush 2049 es un juego divertido y bastante adictivo, sobre todo por poder volar por encima de los demás coches... el sueño de todo aquel que haya estado metido en un atasco de fin de semana.









VEREDICTO

Gráficos	3/5
Sonido	2.5/5
Jugabilidad	3/5
Adicción	3.5/5

Puntuación global 65%

TOMA NOTA

Un arcade automovilístico correcto que sobresale por la posibilidad de emular al chulopiscinas de Michael Knight. Sólo hace falta que pongas tu reloj a la altura de la boca y digas: ¡KITT, ven a buscarme!













WWF Royal Rumble

A la tercera ¿va la vencida?

Género: **Beat'em-up**
Nº Jugadores: **1 a 4**
Internet: **No**
Minijuego VM: **No**
Opción 60 Hz: **Sí**
Idioma: **Inglés**

Desarrollador: **THQ/Sega/Yukes**
Distribuidor: **Proein**
Precio: **9.990 ptas**

El *wrestling* ya ha visitado en dos ocasiones nuestras Dreamcast y el imborrable recuerdo que tenemos de ambas sigue provocándonos espeluznantes pesadillas nocturnas. Con bastante escepticismo (y goterones de sudor frío recorriendo nuestras frentes) nos dispusimos a probar el nuevo representante de dicho subgénero deportivo que ha llegado a nuestro país. Y, para sorpresa nuestra, nos ha gustado.

Sin contar con una inacabable cantidad de submodos de juegos y con apenas una veintena de luchadores, WWF Royal Rumble posee un nivel técnico general bastante más elevado que sus predecesores. Los *wrestlers* están mejor modelados (superando incluso a los de la recreativa) y las animaciones gozan de una fluidez nunca vista en un juego... de este tipo para DC. La detección de colisiones es bastante aceptable y los contendientes no poseen la capacidad de golpear desde dos metros de distancia como ocurría en ECW. Además, la cámara posee algo de sensatez, sigue la acción con eficacia y recurre a ángulos impactantes

WWF Royal Rumble tiene, por ahora, el dudoso honor de ser el monarca absoluto de los juegos de *wrestling* para Dreamcast

durante la ejecución de algunos golpes especiales. Precisamente estos últimos aportan espectacularidad a los combates del modo Exhibition. Al realizarlos, recibes la ayuda de tu compañero de equipo quien te obsequia con un objeto para arrearle a tu rival, le golpea directamente o se une a ti para ejecutar una llave combinada (como los tag combos de Dead or Alive 2). Pero, sin duda, la modalidad estrella es el Royal Rumble, donde debes evitar ser expulsado del ring por cualquiera de los luchadores que regularmente van entrando en él. Si no te das prisa en tirarlos fuera (recurre a pisotones rastreros si es preciso) el caos puede llegar a ser considerable aunque, por muchos tipos con leotardos que se encuentren en pantalla, no se produce ninguna ralentización.

Si tenemos en cuenta que permite la participación simultánea de cuatro jugadores en cualquier combate, la conclusión es clara: WWF Royal Rumble es el monarca de los juegos de *wrestling* para Dreamcast. Un rey tuerto en el país de los ciegos.

VEREDICTO

Gráficos
Sonido
Jugabilidad
Adicción

Puntuación global 67%

TOMA NOTA

Las posibilidades multijugador y el modo Royal Rumble son sus mejores bazas, aunque se echa en falta una mayor diversidad. En todo caso, ni punto de comparación con sus dos infames predecesores.

Giga Wing

Mata al marciano con caspa

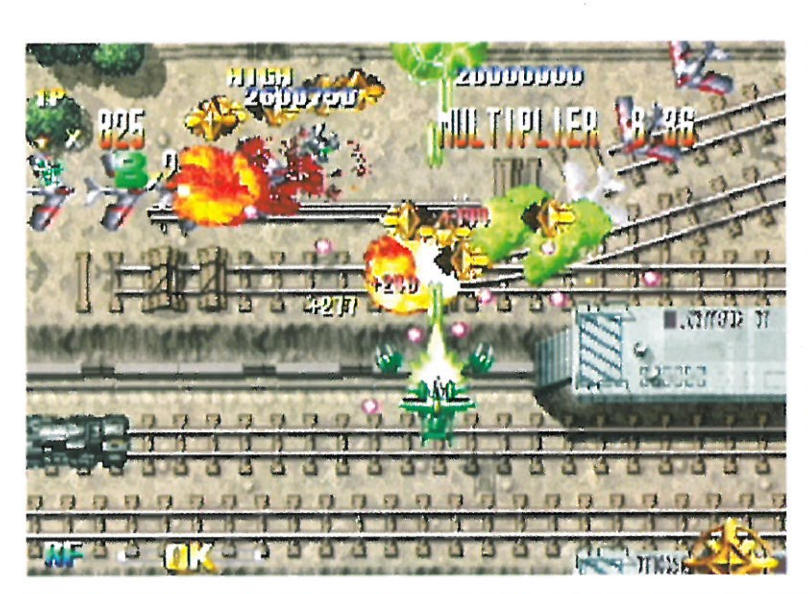
Género: **Shoot'em-up**
Nº Jugadores: **1 ó 2**
Internet: **No**
Minijuego VM: **No**
Opción 60 Hz: **Sí**
Idioma: **Inglés**

Desarrollador: **Capcom**
Distribuidor: **Virgin**
Precio: **8.990 ptas**

Resulta paradójico que una compañía capaz de programar títulos como RE: Code Veronica o Marvel vs. Capcom 2, pierda el tiempo (aunque no mucho) en desarrollar juegos de tan pésima calidad como éste. Porque Giga Wing parece una mala fotocopia de matamarcianos para 16 bits como Axelay, Phelios, Darius Twin, Parodius y R-Type III. Podría argumentarse que se trata de un homenaje a los clásicos shoot'em-ups en 2D con scroll, en este caso vertical, pero sus evidentes carencias en todos los sentidos hacen que no pase de *remake* casposo. Incluso recreativas tan prehistóricas como Gradius tendrían mejor pinta hoy en día. Aún así, resulta sorprendente la inexistencia total de ralentizaciones (¿debido a los 60 fotogramas por segundo que se publicitan en la caja del juego?) por lo que se convierte en el único detalle técnico digno de mención. Muy, muy, muy por debajo quedan unas minúsculas naves formadas por *sprites* y unos efectos de luz que no se veían hace años. Además, la tendencia de los enemigos a aparecer en tromba llenando la pantalla de proyectiles convierten cada partida en un caos de principio a fin: no resulta difícil perder de vista a tu nave en medio de tal orgía balística. La participación de dos jugadores, lejos de aumentar las posibilidades de diversión las disminuye ya que el embrollo se multiplica por dos.

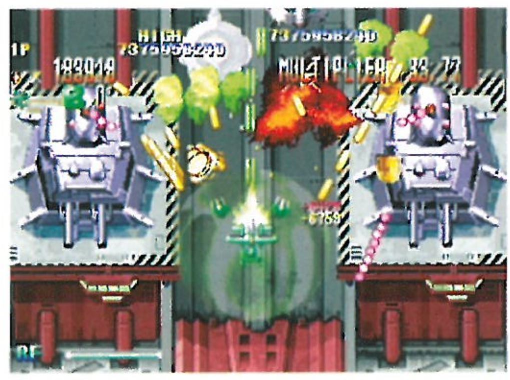
Que las continuaciones sean infinitas (es un parámetro que no se puede modificar) resulta a la larga un error imperdonable porque llegar al final no te llevará más de media hora. Sólo cuatro naves diferentes a elegir, con sus respectivos dueños entre los que destaca una monja ex-piloto de cazas, no invitan a pasarse el juego muchas veces más. Así que si pensabas hacerte con una copia de Giga Wing calcula primero si la inversión (75 pesetas el minuto si te lo acabas cuatro veces) vale la pena.

Giga Wing parece una mala fotocopia de algunos clásicos matamarcianos para 16 bits y su corta duración tampoco es que ayude demasiado a hacerlo atractivo









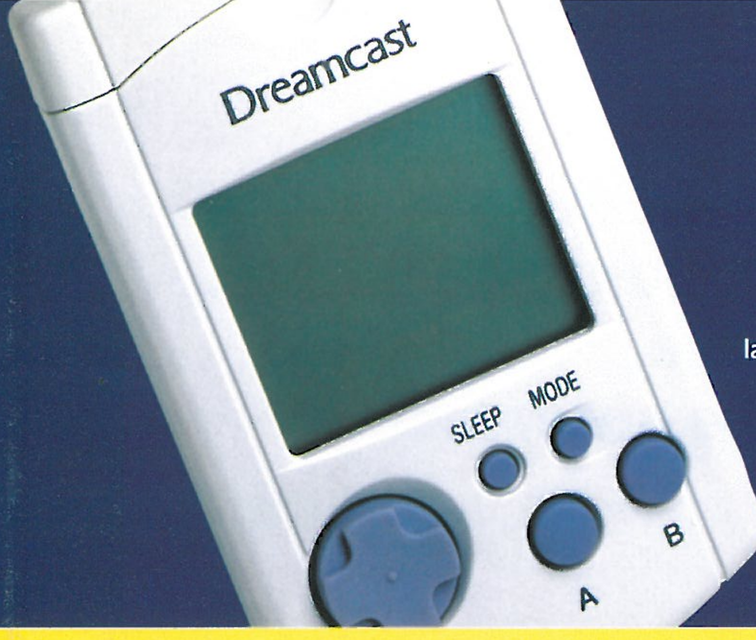
VEREDICTO

Gráficos
Sonido
Jugabilidad
Adicción

Puntuación global 29%

TOMA NOTA

Shoot'em-up con sabor añejo que parece programado para Megadrive o SuperNES. ¿Qué ha hecho Capcom con los 112 bits restantes de la Dreamcast?



Dream Planet ha cumplido su primer año en el mercado.

El equipo que confecciona esta revista ha procurado ofrecerte todo lo que te pudiera interesar pero, para tener la total seguridad de que Dream Planet satisface tus expectativas, **hemos preparado las siguientes preguntas.** Todos los lectores que nos las envíen tendrán derecho a participar en un concurso en el que **sorteamos 10 Visual Memory. ¡Anímate!**

1 Valora globalmente Dream Planet del 1 al 10. ___

2 Puntúa las diferentes secciones de la revista del 1 al 10:
Mapamundi ___
Toma de Contacto ___
Importación ___
Photofinish ___
Brújula ___
Buzón ___
Directorio ___
A la vista ___

3 ¿Cuál es la sección que te gusta más?
¿Por qué?

4 ¿Hay alguna sección de la revista que no te guste?
¿Por qué?

5 Qué prefieres:
☐ Que la revista contenga más páginas de guías que de análisis y previas
☐ Que en la revista abunden más los análisis y previas que las guías
☐ La proporción actual es la correcta

6 ¿Qué te parecen los contenidos de la revista?
☐ Son amenos e informativos
☐ Son correctos
☐ No dan mucha información
☐ Dejad la escritura y dedicaros a picar piedra

7 Sobre el sentido del humor en los textos:
☐ Dan vidilla a la revista así que ¡poned más!
☐ Me gustan y son suficientes
☐ A ver si os dejáis de tantas bromitas y sois más serios
☐ Ah, pero ¿de verdad os creéis graciosos?

8 ¿Qué te parece el aspecto y diseño de la revista?
☐ Una pasada ☐ Monótono
☐ Agradable ☐ Malo de solemnidad

9 Las imágenes son:
☐ Demasiado grandes ☐ De un tamaño adecuado ☐ Muy pequeñas

10 Y en cuanto a la cantidad de imágenes:
☐ Hay demasiadas ☐ Hay suficientes ☐ Hay pocas

11 ¿Qué te parecen en general nuestras portadas?
☐ Una pasada ☐ Están bien
☐ Son simplonas ☐ No molan

12 ¿Qué te parece el precio de la revista?
☐ Económico ☐ Normal ☐ Caro

13 ¿Qué valorarías más?
☐ Que Dream Planet bajara el precio
☐ Que incluyera más páginas
☐ Que regalara habitualmente alguna cosa

14 Puntúa del 1 al 10 los siguientes regalos:
Suplemento con la guía de algún juego importante ___
Pósters ___
Adhesivos de juegos ___
Carpetas, calendarios, etc. ___
Vídeo ___
CD para PC con imágenes de juegos ___

15 ¿Qué otras revistas del sector te sueles comprar?
☐ Super Juegos ☐ Hobby Consolas
☐ Screenfun ☐ Dreamcast Oficial
☐ Otras

16 ¿Qué aspecto/s te hace/n escoger una revista?
☐ Diseño de portada ☐ Información
☐ Cantidad de imágenes ☐ Precio
☐ Mayor número de páginas ☐ Regalos varios

17 ¿Tienes algún comentario para hacernos?

18 Datos personales (sólo son imprescindibles tus datos si quieres participar en el sorteo):
Nombre y apellidos
Dirección
Población Teléfono

BASES DEL CONCURSO. Para participar en el sorteo es necesario enviar la página original (no se aceptarán fotocopias).
Los resultados del concurso serán publicados en el número 14 de Dream Planet y los ganadores recibirán su regalo antes del 1 de marzo del 2001.
Una vez contestadas las preguntas, recorta esta página y envíala a:
Dream Planet. Encuesta. C/Joventut, 19 08830 Sant Boi de Llobregat (Barcelona)

¿Te gustaría recibir Dream Planet cómodamente en tu casa, sin arriesgarte a que se agote en los quioscos?

SUSCRÍBETE A DREAM PLANET

Te llevarás dos números gratis ¡12 revistas por el precio de 10!

Durante un año recibirás la revista cada mes en tu casa, con todas las promociones y regalos, por sólo ¡4.950 pesetas!

Aviso: Es posible que, por cuestiones de envío, los suscriptores no reciban la revista hasta unos días más tarde de su aparición en el quiosco. Pedimos disculpas de antemano por los retrasos que puedan sufrir y nos comprometemos a minimizarlos siempre que sea posible.
Nota: Para suscripciones desde otros países (fuera de España), contactad con Comercial Atheneum (93 654 40 61).

CUPÓN DE SUSCRIPCIÓN A DREAM PLANET

Deseo recibir la revista durante un año (12 números) a partir del número siguiente (incluido) al precio especial de 4.950 pesetas (15% de descuento sobre el precio de portada) + gastos de envío.

Nombre
Apellidos
Dirección
Código postal Población
Provincia
Teléfono

FORMA DE PAGO

- ☐ Adjunto talón nominativo a Comercial Atheneum, S.A.
- ☐ Contra reembolso
- ☐ Tarjeta de crédito
- ☐ VISA (16 dígitos)
- ☐ American Express (15 dígitos)

Nº ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

Nombre del titular
Caducidad
Firma

DOMICILIACIÓN BANCARIA
Domicilio de la sucursal del Banco o Caja de ahorros:
Dirección
Código postal Población
Provincia

Nº ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐ ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐
Nº Entidad Nº Oficina D.C. Nº de cuenta o libreta de ahorro

Nombre del titular
Ruego se sirvan adeudar en mi cuenta o libreta los efectos que les sean presentados para su cobro a COMERCIAL ATHENEUM, S.A.

Firma del titular

a de de 2000

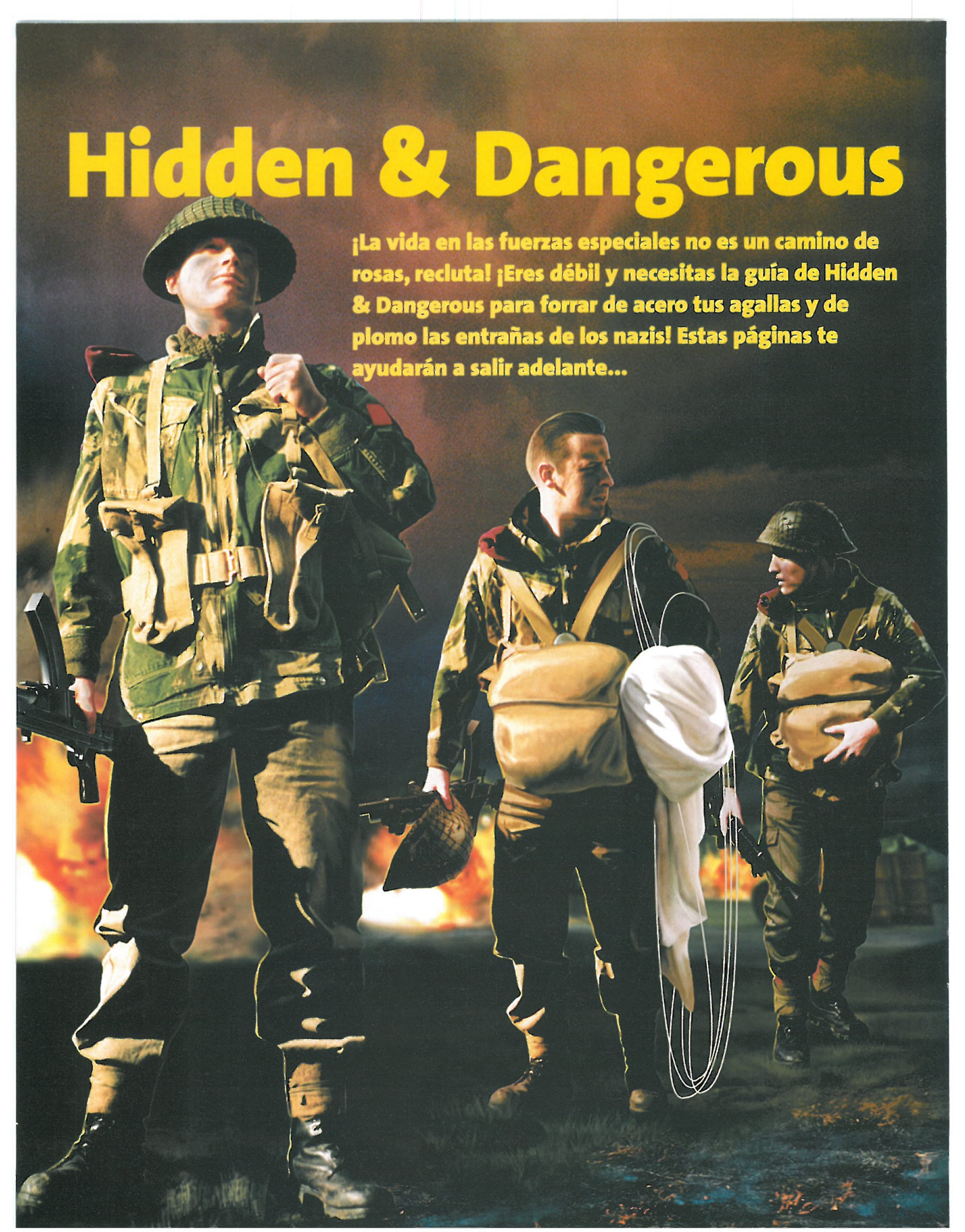
Enviar este cupón a:
Comercial Atheneum
Suscripción Dream Planet
C/ Joventut 19-08830 Sant Boi de Llobregat (Barcelona)

BRÚJULA

LAS GUÍAS QUE NECESITAS PARA COMPLETAR TUS JUEGOS FAVORITOS



Hidden & Dangerous 54
F355 Challenge 68
MDK 2 (2ª parte) 80



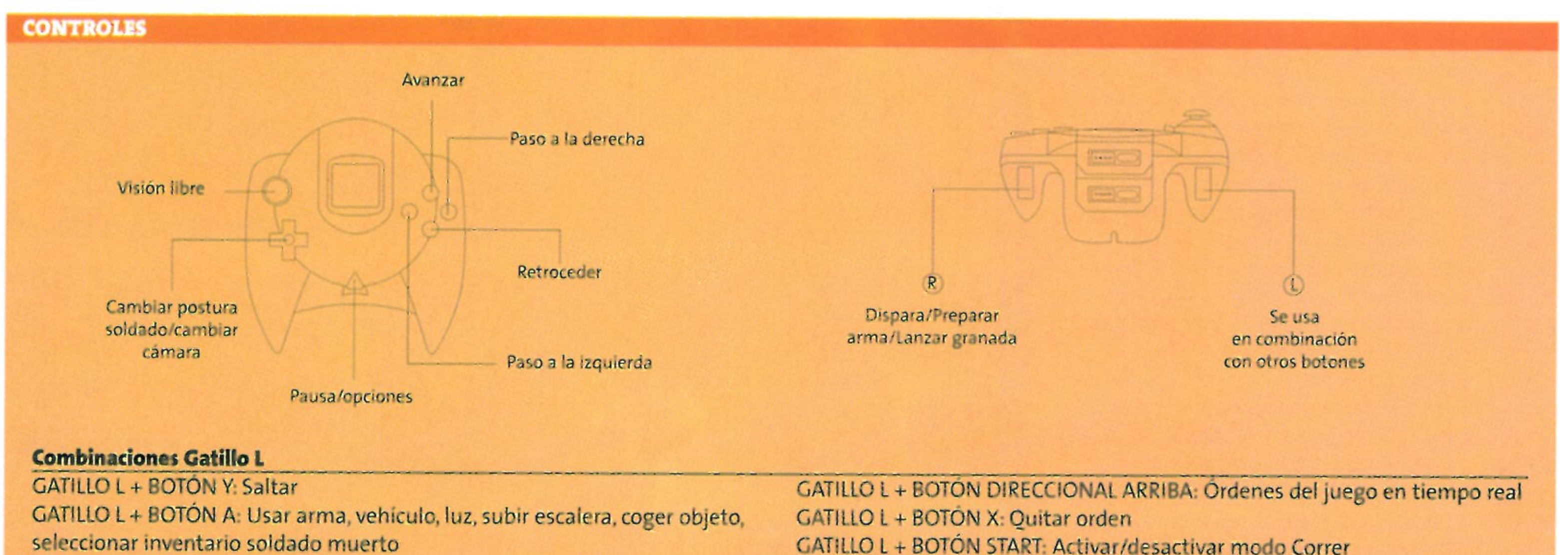
Hidden & Dangerous

¡La vida en las fuerzas especiales no es un camino de rosas, recluta! ¡Eres débil y necesitas la guía de Hidden & Dangerous para forrar de acero tus agallas y de plomo las entrañas de los nazis! Estas páginas te ayudarán a salir adelante...

OPCIONES DE JUEGO

1 Jugador | Pistola | Volante | Internet | Arcade stick | Vibration pack

CONTROLES



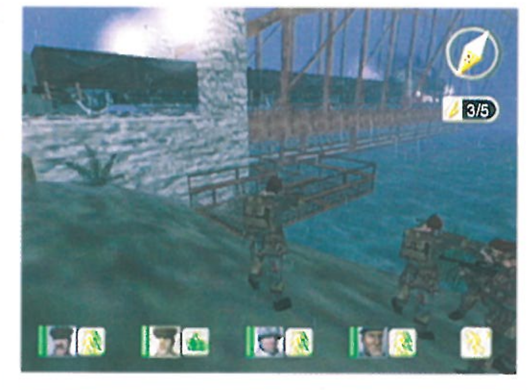
Combinaciones Gatillo L

GATILLO L + BOTÓN Y: Saltar
GATILLO L + BOTÓN A: Usar arma, vehículo, luz, subir escalera, coger objeto, seleccionar inventario soldado muerto
GATILLO L + BOTÓN B: Activar inventario
GATILLO L + BOTÓN DIRECCIONAL ARRIBA: Órdenes del juego en tiempo real
GATILLO L + BOTÓN X: Quitar orden
GATILLO L + BOTÓN START: Activar/desactivar modo Correr
GATILLO L + GATILLO R: Recargar

Género: **Acción/Estrategia**
Opción 60 Hz: **Sí**
Internet: **No**
Idioma: **Castellano**

Desarrollador: **Illusion Softworks**
Distribuidor: **Proein**
Precio: **9.990 ptas**

Info VM
Guardar partida: **Sí**
Minijuego: **No**
Datos pantalla: **Logo**





OPERACIÓN ENJAMBRE DE HIERRO

MISIÓN 1

FLECHA AMARILLA

Empiezas bajo la lluvia cerca de una ribera, camuflado entre los árboles, ¡aunque no es que se vea gran cosa en la niebla! Lleva a tu francotirador hacia el este y sitúalo en las rocas de encima de la cabaña.
Hay un guardia de patrulla junto al puente. Si le disparas, saldrán corriendo dos más de la cabaña de madera, así que selecciona a tu ametrallador o artillero pesado y ocúltalo detrás del gran peñasco que da a la cabaña.

Dispara ahora al guardia de patrulla con tu francotirador: uno de los alemanes que saldrá se pondrá delante de los troncos, y el otro dará la vuelta al edificio y quizá vuelva hacia delante. Elimina al soldado alemán visible con el francotirador y luego avanza rápidamente a tu











hombre de la ametralladora con cuidado para liquidar al tercero.

Posiciona a tu francotirador cerca de la cabaña para poder ver el puente. Coloca al ametrallador bajo la protección de un pilar del puente y haz que apunte justo al puente. Entre los dos deberían encargarse de un par de guardias que patrullan el puente arriba y abajo. Puede que tarden un poco, así que mantente alerta. Haz avanzar a todos los demás y ponlos detrás de los puntales del puente para protegerlos.

Cuando pase un tren en dirección al enemigo, haz que tu ametrallador avance por el lado izquierdo del puente, cubriéndose con el tren. Páralo justo antes del final del puente y haz que se tire, apuntando justo a la izquierda del puntal derecho del puente.

Verás un guardia de patrulla que es un blanco perfecto; hay otro cerca de la cabaña y un tercero junto a la entrada del túnel a lo largo de las vías, así que lleva al artillero hacia la cobertura que supone el pilar del puente. Traslada al frente a tu francotirador para cargarte a los dos guardias; el tercero apenas está visible en la niebla, detrás de unos troncos.

Eliminada toda resistencia, haz avanzar a tus guardias por la orilla en dirección al camión que está a la espera. Cuando los cuatro hombres estén junto al camión, habrás cumplido la misión satisfactoriamente.



MISIÓN 2

CORAZÓN DE LA CAMPANA

Haz que tus hombres recorran la alcantarilla y suban la escalera. Luego alinéalos entre el agujero y el vagón cercano, cubriendo las entradas. Asegúrate de no desviarte a campo abierto porque las torres de las esquinas del complejo pueden acabar con tus soldados. Si haces que un hombre avance despacio hacia el este, podrás divisar a un soldado enemigo en campo raso: abátelo, pero no te pongas a la vista del guardia de la torre.

El primer miembro de la patrulla terrestre alemana aparecerá entre las torres de gasolina, pero tus chicos deberían poder tumbarlo sin sufrir daños. Hay otro que suele venir por detrás de los vagones, así que estate preparado.

Mira los depósitos de gasolina y busca el de la escalera. Haz que tu francotirador suba por ella y que una vez arriba se arrastre hasta ver a los alemanes de las torres. Elimínalos uno a uno, asegurándote que mueren de verdad y no que tan sólo se agachan un rato. Al tercer soldado de patrulla también lo puedes abatir desde aquí .

Avanza hacia el edificio, volando a tu paso el conjunto de depósitos de gasolina que hay cerca. Haz que un soldado contornee los vagones y deberías empezar a ver unos barriles blancos cerca de los depósitos de gasolina del fondo. Dispara contra ellos y eliminarás a otro guardia sin ningún riesgo. Si quieres puedes hacer que un hombre suba corriendo por la torreta del nordeste y use la ametralladora para cargarse al último guardia que hay a campo abierto. Acuérdate de volar el segundo grupo de depósitos de gasolina antes de avanzar al interior del edificio. Haz que tu francotirador tuerza la esquina desde detrás de los vagones para poder divisar y eliminar al guardia que protege la puerta del edificio.

Arroja una granada al interior para ocuparte de los guardias que no puedes ver y que te matarán si te abalanzas adentro sin más. En lo alto hay otro guardia en una estructura de soporte en la cara sur de la pared: si envías a un hombre al asalto y haces que suba las escaleras corriendo, puedes acechar a tu presa.

Hay otro guardia en un despacho ubicado en el piso al que suben las escaleras. Lleva a tu francotirador al otro extremo del edificio y sube las escaleras para conseguir una buena vista y abatirlo. Ahora traslada un hombre al despacho para conseguir la información que necesitas y lleva luego a todo el mundo de vuelta a la alcantarilla donde empezaste para conseguir completar la misión.

OPERACIÓN **ENJAMBRE DE HIERRO**

MISIÓN 3

TORBELLINO

Antes de empezar esta misión, debes saber que el sistema de Configuración Automática le proporciona a tu segundo hombre una pistola de bengalas, pero ningún arma de ataque. Dale una Sten Gun para hacerlo feliz. Además, el uso de bengalas resulta un poco inútil, ya que tu hombre las dispara rectas hacia arriba, iluminándote más a ti que a tu enemigo. Mantén a tus hombres cerca de la empalizada y haz que avancen bordeando poco a poco el perímetro sur y oeste de la base hacia tus











objetivos. No deberías tener que entablar combate con los guardias de los dos primeros grupos de luces: recuerda que tu ametrallador no puede arrastrarse con la Bren Gun desplegada.

Mantente lo más lejos posible de los alemanes, pero aún así te meterás en alguna que otra escaramuza. Ve haciendo rotaciones entre tus hombres para que aquellos que apunten a un soldado enemigo puedan abatirlo. No intentes dispararles tú mismo y ve mirando en el mapa las ubicaciones señaladas de tropas enemigas, asegurándote que tus hombres apuntan en la dirección correcta.

Al pasar por las vías ferroviarias principales y la cuesta grande, puede que tengas que controlar manualmente a cada uno de tus hombres para hacerlos pasar al otro lado del montículo. Ten cuidado al acercarte a los trenes porque puede morir algún soldado por quedar atrapado debajo de uno. Cuando llegues a las vías que se extienden junto al edificio en el que están los aviadores, avanza despacio siguiendo un extenso frente. Tu francotirador debería poder liquidar a los guardias de patrulla.

Cuando llegas a la estación, dentro encontrarás dos guardias ante la pared del fondo, uno a la izquierda de la puerta y otro a la derecha. Hay un civil en el rincón del fondo a la izquierda: ¡no lo mates! Completada esa parte, haz que el comando con los explosivos corra hacia el camión cisterna y coloque una bomba. Luego, acércate a la esquina de la estación. Hay un guardia en la torre y uno en el suelo. Elimínalos, pero no te cubras tras el camión porque podrían dispararle y hacerlo explotar. Eliminada la oposición inmediata, planta la última bomba y vuelve sobre tus pasos con cuidado. Hay un par de guardias en la entrada a tu carretera de escape: procura no tropezar con ellos.

OPERACIÓN **ENJAMBRE DE HIERRO**

MISIÓN 4

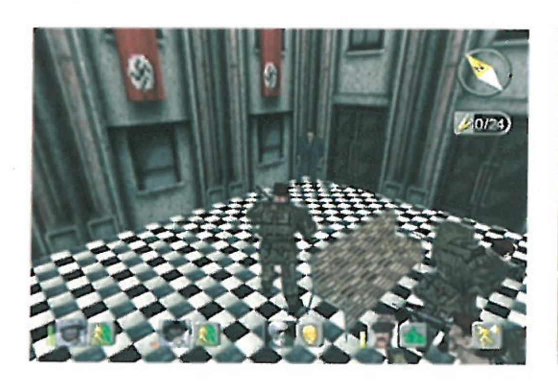
CAÍDA DEL FÉNIX

Selecciona al francotirador y haz que le siga otro miembro del equipo que cuente con una metralleta. Abandona la carretera por la izquierda y avanza hasta encaramarte con tiento a la cima de la primera loma. Hay unos tres soldados en las colinas más próximas a las casas abandonadas. Abátelos con el francotirador. Tal vez los guardias de la carretera te descubran y vengan hacia ti. Tu compañero te ayudará a neutralizarlos. Una vez el camino esté totalmente despejado, lleva al francotirador al valle que hay entre las dos colinas para aproximarlo a los edificios.

Sube a tu tirador por la colina para que eche una ojeada y cárgate a los guardias que puedas ver. Avanza un par de pasos cada vez, suprimiendo a la aproximadamente media docena de soldados de uniforme azul que pueblan el complejo. Puede que quede algún guardia con uniforme verde patrullando por el exterior de las empalizadas. Estos suponen una mayor amenaza, así que cúbrete con tu compañero de apoyo. Reúne a los otros dos miembros del equipo con el francotirador y su apoyo haciéndolos avanzar por el camino ahora despejado. Colócalos antes de que los avisten los vagones blindados.

Ve moviendo a tu francotirador por la base hasta que llegue a lo alto de la colina y estés convencido de que no hay nada que se mueva. Una vez allí arriba, deberías bajar corriendo de nuevo y dirigirte a la parte posterior de la colina de la izquierda para encargarte de los dos soldados alemanes que no podías ver antes.

Ahora muévete para poder divisar mejor el tren y echar un vistazo alrededor. En principio habrá un guardia patrullando al otro lado del tren, y deberías ver sobresalir las ametralladoras pesadas del vagón blindado amarillo. Éstas pueden despedazar a tus chicos en su avance, así que haz que tu soldado equipado con el bazooka se arrastre hasta el edificio más próximo a las ametralladoras pesadas y destrúyelas. Cárgate también los otros tres vagones y habrás completado la misión y rescatado a los pilotos.









OPERACIÓN PUERTA DE PLATA

MISIÓN 1

CUCHILLO ROTO

Tus cuatro hombres están diseminados en un área extensa y se encuentran a millas del objetivo. En primer lugar, tenlos a todos agachados para que no sean visibles para los alemanes y luego echa un vistazo al mapa. Te conviene llegar al rincón nordeste con la mayor discreción posible y sin levantar sospechas. Los alemanes no suelen separarse de las carreteras y los edificios. Puede que sea lento, pero la mejor manera de seguir a salvo es arrastrarse por entre la maleza más densa.

Los dos lugares en los que hay que estar muy alerta son la barrera que cruza la carretera y el último edificio cerca del acueducto: hay tres guardias en el punto ciego del edificio que te pondrán las cosas difíciles. En las inmediaciones hay concentraciones de guardias, así como patrullas individuales que recorren las carreteras en ambos sentidos, así que al loro. Completarás la misión reagrupando y llevando a tus soldados al punto indicado en el mapa con una cruz.

OPERACIÓN PUERTA DE PLATA

MISIÓN 2

VIAJE A LA OSCURIDAD

Enfunda las armas y ordena a tus hombres que mantengan el fuego. Tu primera acción será encontrar ropa. Toma a todo el pelotón, tuerce a la izquierda calle abajo y corre siguiendo la pared para cubrirte hasta encontrar una arcada, justo más allá del coche. Cruza la arcada, gira a la izquierda y avanza para pasar al otro lado de la calle y cruzar una nueva arcada. Sigue recto hasta el final del patio y sitúa a cada hombre frente una hilera de ropa, hazte con las vestimentas y pónselas para que puedan pasar desapercibidos.

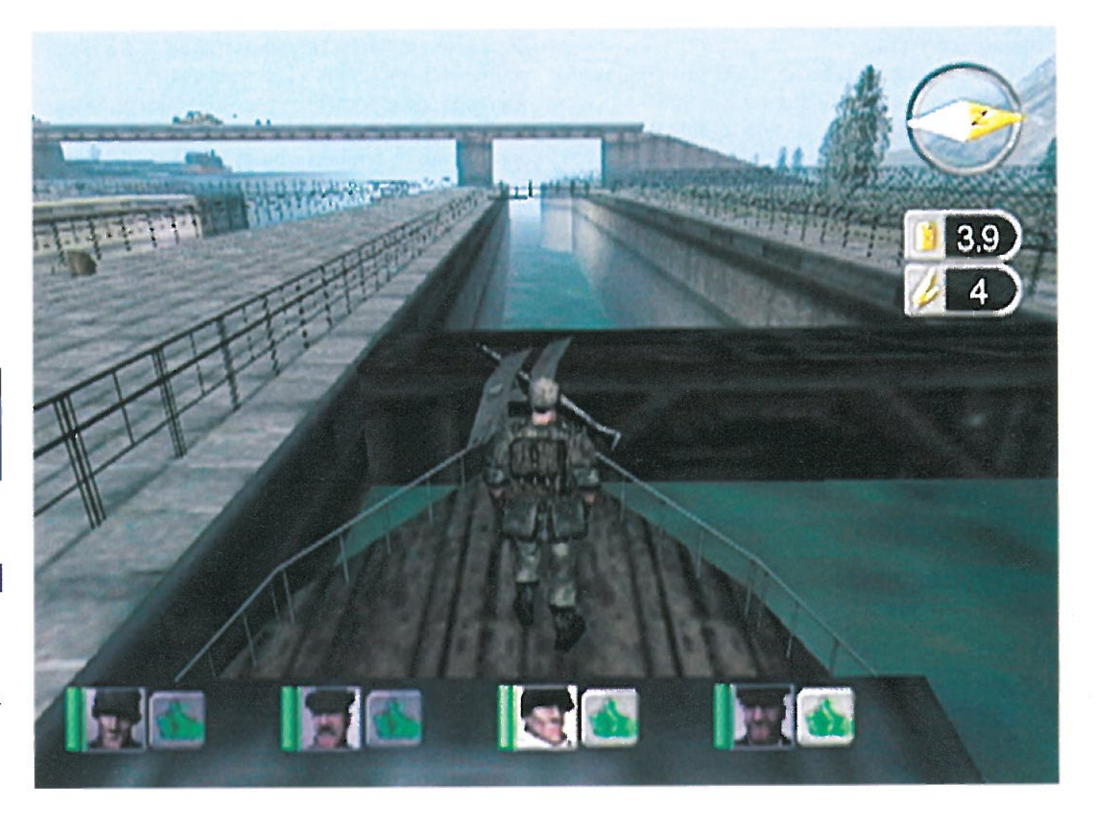
Avanza por la ciudad en dirección al hostal, procurando mantenerte a distancia de las patrullas. Aunque lleves un disfraz, puede que al cabo de un rato los guardias empiecen a interesarse por ti. No es mala idea ir todo el rato por las calles laterales cuando vas hacia el hostal. Baja luego las escaleras hacia el muelle. Hay un guardia del que debes deshacerte, pero no puedes dispararle, así que usa un cuchillo. Sube al barco y parte enseguida en dirección al oeste. Es posible que los soldados que están bebiendo en la cantina oigan los motores del barco, salgan corriendo y se pongan a dispararte.

OPERACIÓN PUERTA DE PLATA

MISIÓN 3

PÉRGOLA

Para empezar, desembarca lo más cerca que puedas de la orilla derecha. Si te aproximas demasiado a la puerta de la esclusa, los guardias se darán cuenta y te dispararán. Llega a la orilla del río y avanza poco a poco en dirección oeste hacia el puente. Si te acercas a la empalizada de golpe saltará la alarma. Cúbrete permaneciendo tendido y contempla un rato al enemigo. Mientras un grupo de soldados enemigos corre por el



camino que va hacia ti desde la dirección del puente, el otro grupo sale corriendo del edificio de la izquierda. Elimínalos y avanza despacio. Haz que tu francotirador se cargue a los guardias que hay junto al tanque del puente, así como al par de guardias en la entrada del puente. No tardes demasiado porque del pueblo vienen refuerzos enemigos y estarán ahí en breve. Vigila con un tirador enemigo que se oculta en el depósito de agua que hay cerca del almacén de carbón, y también con los guardias de debajo del tanque, al acercarte al puente. Hay un guardia más junto al tanque. Tras liquidarlo, nada podrá evitar que vueles la puerta de la esclusa usando el tanque.

Es posible que, mientras, hayan llegado los refuerzos del pueblo. Debes vigilar ambas orillas y detener el avance enemigo. Lo único que tienes que hacer después de eso es disparar al guardia junto a la barrera de portazgo y al que hay a lo largo del camino del margen derecho del río.



OPERACIÓN **PUERTA DE PLATA**

MISIÓN 4

SEPULTURA EN LA MONTAÑA

Dispara a la patrulla junto al puente justo al inicio de la misión. Desde tu lado del arroyo, haz que tu francotirador elimine a los soldados que hay junto al nido de ametralladora, apuntando al lado este del puente. No sólo te empezarán a disparar los enemigos ocultos en trincheras, sino que igual también pisas una mina. La otra ribera del arroyo también está minada.

Debes avanzar al otro lado del corredor de las trincheras que se halla a la derecha del puente. Cuando te acerques a él, una patrulla que recorre el perímetro interior de la base intentará detenerte. Avanza con mucho cuidado hacia las trincheras. Usa tus armas automáticas para rociar de balas las zonas de delante y de la izquierda. Deja que el francotirador examine el terreno para ver si ha sobrevivido alguien.

Marcha a lo largo del lado izquierdo del búnker, intentando acercarte lo máximo posible a las trincheras, ya que puedes tener más minas alrededor. Presta atención a las diversas salidas del búnker: la mayoría de ellas están protegidas. Ojo porque el enemigo podría asaltarte desde ellas. Si logras llegar hasta el segundo búnker, ya casi estás. Lo único que ahora tienes que vigilar es un soldado que podría estar a la izquierda o la derecha de la base; una vez liquidado, nada podrá detenerte. Agrupa tus fuerzas y llévalas por el corredor hasta el último extremo del complejo.

OPERACIÓN **PUERTA DE PLATA**

MISIÓN 5

ÚLTIMA CORTESÍA

En esta misión tu primer objetivo es mantener tu posición. No va a ser fácil porque el enemigo lanzará un ataque contra ti desde diversos frentes. Tendrás unos pocos segundos al principio de la misión antes de que empiece el ataque. Necesitas un armamento adecuado que encontrarás en el cobertizo. La mejor arma es, sin duda, una ametralladora. Toma una posición delante del cobertizo. Selecciona a los enemigos con la ayuda del rifle de francotirador y elimínalos desde lejos. Si avistas un grupo grande, usa la ametralladora. Bajo ninguna circunstancia deberías dejar que se te acerquen los atacantes. Antes o después de iniciado el ataque, del bosque saldrá una moto con sidecar. Endósale una buena andanada con tu ametralladora. No dejes de disparar, pero intenta no malgastar demasiada munición afinando la puntería.

Tras unos minutos de carnicería, retorna a uno de tus hombres con metralleta hacia el bosque: un grupo de unos seis hombres avanza por ese lado. Después de deshacerte de ellos, puedes dedicar todos tus recursos a rechazar los ataques enemigos. En cuanto la música empiece a sonar y hayas realizado tu primera tarea, espera al avión, que llegará en unos 20 segundos. Aguarda a que dé la vuelta y sube a él por el lado contrario al del cobertizo (hay una escalerilla que sube a la puerta del avión). Si no has eliminado a todos los alemanes, dispara desde la puerta del avión o usa la torreta giratoria que hay en lo alto del fuselaje del aparato. En cuanto el avión empiece a moverse, prácticamente habrás terminado.







OPERACIÓN LLAMADA DEL DIABLO

MISIÓN 1

PORTAL DE FUEGO





Avanza con cuidado a través del laberinto en dirección al edificio. Por el camino te encontrarás dos soldados de patrulla que debes neutralizar rápidamente. Tras alcanzar el edificio, abate al oficial del balcón. Aguarda allí a una patrulla de dos hombres cuya ruta los hace pasar ante el edificio y ve entonces hacia la entrada principal. Debes liquidar en rápida sucesión a los guardias de honor que están junto a la entrada y al conductor que se encuentra junto a la limusina. El último enemigo del que debes encargarte es un guardia situado junto a la puerta.

Es bastante probable que en el vestíbulo de la entrada te des de narices con una patrulla alemana. Ten cuidado también con los tres oficiales que conversan en las escaleras. Si bien no van muy armados, podrían complicar las cosas. Es de esperar que el guardia del nivel superior corra en su ayuda. A la derecha de la escalera hay dos dormitorios donde encontrarás varios soldados. Elimínalos y sube poco a poco las escaleras que conducen al primer piso.

En el vestíbulo del primer piso hay un guardia sentado y armado con una metralleta y otro que se pasea por el corredor. Hay una entrada secreta en el primer piso (a la derecha de la escalera principal) que da a una escalera de caracol. Al ir por esta escalera, ten cuidado con el soldado que va del archivo (situado en el ático) a la prisión y el cuarto de almacenaje (en el sótano). Primero sube las escaleras hasta el piso superior y detecta otra entrada secreta a la sala de los archivos y destrúyelos. Antes de enfilar el pasadizo de delante del archivo, lanza una granada de mano para desembarazarte de un guardia. Hecho esto, pon una carga en cada salita de archivos: el archivo principal lo custodia un hombre. Mátalo, coloca los explosivos y huye a toda prisa. Ahora libera a todos los pilotos capturados: registra con tiento el edificio entero en busca de alguna señal de los guardias. Cuando bajes al sótano, despacha a los dos guardias que patrullan ahí. Ambos tienen las llaves de las celdas en las que están retenidos los pilotos. Tras liberarlos, avanza con cuidado hacia la puerta.

OPERACIÓN LLAMADA DEL DIABLO

MISIÓN 2

CLAVE DE LA TRAMPA

Desplaza a tus hombres del sur a una posición desde la que puedan ver la terraza de la villa. Elimina mediante el rifle de francotirador a la patrulla de la baranda y a los hombres que manejan el reflector. Liquida asimismo la patrulla que se pasea ante la muralla y que pasará a sólo unos metros de ti. Aguarda a que la patrulla que vigila la casa pase cerca y ocúpate también de ella.

Ahora puedes colarte en el jardín por cualquier portezuela. Envía a dos de tus hombres a la carretera de acceso (al otro lado de la villa) y pela a los guardias que están junto a la puerta. El exterior ya está libre de enemigos. Penetra en la villa a través de la entrada que hay abajo en el lado del foco y quita de en medio al soldado que está en un corto pasillo que comunica con el comedor. Espera unos segundos y elimina al otro enemigo que vendrá al auxilio de su camarada.

Manda a dos hombres a través de la cocina hacia el pasillo, para matar a los dos soldados que hacen guardia. Mientras, abre con cuidado la puerta que da al vestíbulo principal y lanza dentro una granada de mano: con esto te desharás de los guardias de las esquinas. Irrumpe en el vestíbulo y ten cuidado con el soldado de la galería: descárgale un cartucho de metralleta. Los dos últimos enemigos están en la sala de radio, ubicada en el piso inferior, y hay algunos más en el dormitorio de los guardias. Ahora puedes empezar a subir las escaleras; cruza el estudio, entra en el dormitorio de Steiner y mata a los







guardias, pero sin hacerle daño: ¡vas a necesitarlo! Entretanto, envía a tus hombres al pasillo que comunica las estancias residenciales. La misión termina cuando te acercas a Steiner (está desarmado y lleva traje de oficial). Para que se rinda, debes acabar con todos sus guardaespaldas.

OPERACIÓN LLAMADA DEL DIABLO

MISIÓN 3

NIDO DE VÍBORAS

La misión comienza en el despacho de Steiner, en una fábrica clandestina. Steiner ha abierto aposta la caja fuerte para hacer saltar la alarma e intenta escapar. Ya no lo necesitas. Ve al otro despacho y elimina a los soldados que vayan apareciendo a través de la amplia puerta. En cuanto el área que rodea la puerta quede despejada, sal corriendo al área de la fábrica. Cúbrete, ya que al parecer una bala perdida alcanzó el almacén de explosivos y una detonación masiva hizo el trabajo de demolición por ti. Ahora sólo importa salir de ahí. Es imposible determinar a cuántos soldados enemigos mató la explosión. Avanza despacio hacia la salida (al fondo, a mano izquierda), cubriéndote tras cajas y columnas y elimina a los enemigos que se te interpongan en tu camino. No tienes por qué matarlos a todos: tú procura llegar a la salida cuanto antes.

OPERACIÓN LLAMADA DEL DIABLO

MISIÓN 4

HUIDA DEL INFIERNO

Tu misión empieza junto al túnel de salida. Dispara enseguida al guardia más cercano; la alarma saltará, pero te evitarás la desagradable sorpresa del fuego cruzado. Avanza con paso firme hacia el barracón de los guardias, que está cerca del primero de ellos que acabas de encontrarte. Haz que tu francotirador dé el pasaporte a los hombres de la torre con ametralladora, a la izquierda del camino. Ocúltate enseguida detrás del barracón de los guardias y dispara a los hombres de la torre armada, a la derecha del camino. Esto debería ser fácil para un francotirador curtido como tú.

Ahora se te presentan dos formas de hacer progresos: puedes avanzar directamente (cruzando una puerta de dos alas), o bien intentar abrirte paso por debajo de las torres de las ametralladoras, (a la derecha de la puerta). La segunda forma te permitirá acabar con los refuerzos, que echarán a correr en cuanto te acerques al aparcamiento. Escoge a dos hombres de tu equipo con equipados con armas automáticas (lo mejor serían metralletas) y









extermina a esos refuerzos. ¡Vigila porque vienen más corriendo desde el aparcamiento!

Tras capturar el vehículo blindado semioruga, envía un francotirador a reconocer el terreno y destruir las dos torres con ametralladoras de la izquierda, si es que aún no lo has hecho.

Delante del edificio del párking hay varios Panzerfaust. Píllate todos los que puedas, que más tarde te serán útiles. Puede que el vehículo blindado sea resistente a los disparos de la infantería, pero no a una explosión. Así que procura no dar a los barriles y vehículos que pueblan el estacionamiento.

Un poco después del campamento, gira a la derecha y recorre la corta distancia que te separa del bosque para adentrarte en él. Envía un hombre con metralleta al barracón de los guardias que hay cerca del puente, y un soldado armado con un Panzerfaust hacia el arroyo, de modo que quede lo más lejos posible del puente. Dicho puente está protegido por un tanque, y si su tripulación advierte tu presencia, mal asunto.

Primero haz que el hombre del Panzerfaust elimine el tanque y luego ordena al de la metralleta que acabe con la patrulla que sale corriendo del barracón y mina la mitad del puente. Al cruzar el puente, pasa por el lado izquierdo, que está sin minar. La misión termina en el otro margen del arroyo. ¡Debes alcanzarlo con el carro semioruga blindado bajo tu mando!









OPERACIÓN **LLAMADA DEL DIABLO**

MISIÓN 5

CERRAR EL FUEGO

Estaciona tu carro semioruga en el recodo más cercano y usa el bazooka para destruir el tanque que te pisa los talones. Una vez que lo hayas volado, avanza despacio, estando atento por si hay alemanes y cargándotelos desde lejos. Presta también atención a las minas y evítalas.

Deberías emplear el bazooka con los tanques que te puedas encontrar. Haz que tu hombre del bazooka corra para situarse en un lado del frente o en la parte trasera del tanque para una mayor eficacia. Una vez pasado el campamento, hay un atajo que conduce a las rocas y que te ayudará a evitar a algunas de las fuerzas enemigas.

OPERACIÓN **LLAMADA DEL DIABLO**

MISIÓN 6

HALCÓN DE CRISTAL

Tienes unos tres minutos de tranquilidad en esta misión, que deberían permitirte emplazar tus defensas. Envía de inmediato dos soldados hacia el hidroavión camuflado en el muelle. En dicho muelle hay varios paquetes con minas antitanque, dos ametralladoras con ciento cincuenta cartuchos y dos bazookas.

Siembra de minas el camino, un poco a la izquierda del transporte blindado para empezar y luego planta algunas más en la orilla que tiene a la izquierda, junto a los sauces.

Los tanques Tigre son tus blancos principales (ya te preocuparás luego de la infantería). Sitúa a tu primer soldado junto a la ametralladora del cobertizo que alberga los botes.

Equipa a los otros dos con metralletas y posiciónalos en la loma de detrás del cobertizo. Dota al último miembro de tu grupo de un bazooka y escóndelo detrás del montículo.

Él será tu última esperanza en caso de que algún tanque franquee las minas. Si finalmente uno lo logra, corre al otro lado de la loma y destruye el tanque antes de que se acerque demasiado a ti. Tras tres minutos de relativa calma, empieza un bombardeo de artillería masivo en la parte frontal de la isla. ¡Asegúrate de retirar de allí a todos tus soldados!

Eliminar a la infantería no es demasiado difícil una vez que has acabado con los tanques. Algunos lanzan granadas de mano, así que no les permitas acercársete. Durante el primer asalto de la infantería, procura retirar la defensa antitanque para que esté en la misma posición que los demás soldados. Si tus enemigos se acercan demasiado, retrocede al cobertizo y a la segunda ametralladora. Tras haber destruido a todos los soldados enemigos, sube a todos tus hombres al hidroavión aliado.







OPERACIÓN CRUCIFIJO

MISIÓN 1

MARTILLO DE THOR

Al inicio de esta misión desembarcas en un rincón oculto de la central eléctrica. No te entretengas demasiado ahí porque te puede descubrir la patrulla. Para empezar, avanza con sumo cuidado hacia la izquierda, en dirección a la empalizada. Elimina en rápida sucesión al artillero de la ametralladora de la primera torre, al guardián junto a la barrera y al segundo hombre de la torre con ametralladora. Envía un soldado a neutralizar los refuerzos que saldrán corriendo de los barracones. No permitas que éstos lleguen a las torres de las ametralladoras. Ahora avanza neutralizando las torres que hay más adelante. Cuando llegues a la empalizada del rincón, vuelve a la entrada de la barrera y avanza con mucha precaución en dirección a la central eléctrica. Es muy posible que tus acciones previas hayan alertado a los refuerzos de otros barracones. Si eso ocurre, extermínalos sin dudar. Haz que el francotirador vigile sin cesar el área que tienes ante ti. Si detectas en la niebla dos siluetas que se mueven por la entrada de la central, llénalas de plomo con tus armas automáticas o haz que tu francotirador se encargue de ellos. Ten cuidado con la patrulla compuesta por tres hombres que se pasea sin interrupción por el complejo interior. Aguarda a que aparezcan tras doblar la esquina y dispara a los barriles que hay ahí almacenados. Así matas dos pájaros de un tiro: te deshaces de unos peligrosos barriles y de tres molestos enemigos. Manda un soldado con transmisores a que ponga un aparato de radioemisión cerca de los vagones. Este mismo soldado también debería liquidar a la patrulla que vigila la segunda entrada de la central eléctrica. El resto del comando va en dirección de unos grandes depósitos de gasolina situados en la costa. Párate a medio camino y rocía a ciegas el área que tienes delante. Es bastante probable que con esto mates a las patrullas que custodian las grúas. Avanza poco a poco hacia los otros barracones. Si has alertado a las reservas ándate con ojo y vigila las torres de ametralladoras a tu izquierda. A tu derecha hay un soldado que va de acá para allá. No te abalances contra él porque lo cubre un francotirador en la torre costera. Sólo cuando estés seguro de haber liquidado a todos los soldados enemigos de las inmediaciones, puedes arrastrarte hacia el cuartel y cubrir el avance de tu soldado al interior del complejo. Ahora puede salir por el hueco que hay entre los vagones y colocar el segundo transmisor de radio. En este momento tienes cinco minutos para llegar a la salida. Ordena a tu francotirador tirotear a los guardias de las torres y a los que están junto a la puerta. Avanza despacio hacia la puerta. Si quieres disfrutar de la vista de unos fuegos artificiales a cargo de la Marina, quédate por la puerta. Tu misión finaliza en el punto de retirada de detrás de la puerta.



MISIÓN 2

DIABLO DE LA NIEVE

Dirígete al este por el camino rocoso. Tras caminar un rato, te encontrarás una patrulla enemiga y un soldado apostado junto a la antena de la colina. Éste tiene una ametralladora y puede alcanzarte desde lejos. Avanza con tiento, usa al francotirador para examinar a distancia el terreno que hay delante de ti e intenta abatir a las patrullas enemigas antes de que te descubran.

Elimina al guardia de la colina con tu rifle de francotirador para quitar de en medio la ametralladora. Sonarán las alarmas y habrá más soldados enemigos saliendo de los edificios a toda prisa. Ve con cuidado al borde de las rocas y ponte a disparar al campamento con tus











metralletas y ametralladoras. Tras eliminar a los enemigos del campamento, es el momento de dividir tu comando en dos grupos.

El primer grupo, que lleva las cargas con temporizador, parte en dirección a la antena. Sigue a lo lago del camino rocoso hasta llegar a unas escaleras. Sube las escaleras que conducen a la antena y destrúyela con las cargas. Vuelve por donde has venido y espera al otro grupo junto al camión aparcado en el campamento.

Este otro grupo, mientras, debe descender al campamento. Allí tienes que ir por el oeste hacia el bosque y seguir hasta llegar a un laboratorio. Penetra en el edificio por una de las entradas e intenta llegar al laboratorio principal. Mata a los guardias que te encuentras en tu camino. No intentes entrar de inmediato en el laboratorio: dentro hay tres guardias esperando, armados con rifles de asalto. Para despacharlos, abre la puerta del laboratorio, dispara una ráfaga al interior de la sala, en dirección al guardia, y agáchate detrás de la pared del pasillo. Si no lo has matado, se pondrá a perseguirte. En cuanto salga del laboratorio, ¡duro con él! Haz lo mismo con los otros guardias: puedes entrar en el laboratorio y fijar la bomba de tiempo al barril de cloro. Tras volar el laboratorio, ve al aparcamiento y reúnete con el primer grupo. Sólo el último vehículo tiene gasolina: súbete y conduce hacia el norte, saliendo del campamento.

OPERACIÓN CRUCIFIJO

MISIÓN 3

LA CÁMARA TRECE

Estás ante la entrada sur de un laboratorio que produce agua pesada y que está camuflado como una fábrica de cerveza. Dirígete a la entrada del complejo. Antes de entrar, arroja una granada de mano por encima del muro. Esto debería dar buena cuenta de los dos guardias. Ahora entra y mata a los guardias que están junto a la puerta del oeste y al que circunvala el complejo.

Divide tu equipo en dos grupos. El primero, equipado con la ametralladora, debería cubrirse, tendido detrás de una pila de nieve, y apuntar a la puerta oeste, donde está la entrada del cuartel de la guardia. Con esto proporcionarás cobertura al segundo grupo en su retorno. Dicho segundo grupo entra en la destilería por la puerta abierta. Cruza, pasando ante los contenedores, en dirección a la pared del este, donde descubrirás una puerta de acero. Tras atravesarla, te hallas en un corredor de luz roja que lleva a una gran área; sigue poco a poco hacia la siguiente cueva azul.

Aquí deberás tener cuidado, ya que hay dos guardias al norte. Tras eliminarlos, cuatro más vendrán corriendo a por ti. Lanza una granada de mano a la sala de tu izquierda para suprimir a todos los ocupantes. Aquí hallarás algunas armas; ahora encamínate al este. Tras un pasadizo estrecho llegarás a una gran cueva: el corazón de la fábrica.

Mata a tres guardias más y coloca la carga con temporizador junto a un barril verde que contiene agua pesada. Sal lo antes posible porque la explosión es de aúpa. Ahora vuelve con el primer grupo. Si han logrado eliminar a todos los refuerzos, parte hacia un camión aparcado.

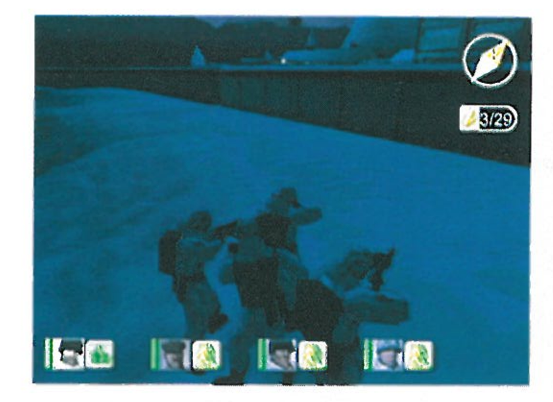
En cuanto te acerques a él, dos nuevos soldados enemigos arremeterán sin piedad contra ti desde el cuartel de la guardia de la derecha. Tirotéalos, sube al camión, y sal pitando sin más para completar la misión.















OPERACIÓN CRUCIFIJO

MISIÓN 4

CAZADORES DE LOBOS

Mueve un comando y mata al guardia que hay detrás de la pila de nieve, dirigiéndote luego hacia la fortaleza más alejada. Todas las patrullas se mueven a lo largo del muelle, por el pasaje donde se encuentra la entrada principal con las puertas abiertas. Cúbrete tras los montones de nieve y mata a los guardias cuando pasen ante ti. Acuérdate de proteger tu retaguardia: en cualquier momento, vendrán dos soldados de la primera fortaleza.

Una vez despejada el área que hay en la entrada principal de la segunda fortaleza entra en ella. Avanza despacio y con precaución y hazte con los bártulos de los soldados que has eliminado y que te puedan ser útiles; algunos de ellos llevaban rifles de asalto, ¡bien! Deberás abrirte paso hacia la oficina del comandante. Allí se guardan las llaves de la puerta que da al túnel. También hallarás al comandante de la base, a quien debes cargarte aunque se rinda. En cuanto tengas las llaves, entra en el túnel. Registra las salas por las que pasas en busca de bonificaciones.



OPERACIÓN CRUCIFIJO

MISIÓN 5

A LA CAZA DEL PEZ DORADO

Esta misión empieza al final del túnel, en la segunda fortaleza. Sube las escaleras y elimina a los soldados. Toma al asalto el vestíbulo grande con el camión, mata a todos los enemigos que estén allí y ve hacia el lado de la sala con dos puertas. Sitúa a dos de tus hombres junto a la segunda puerta que da al área del embarcadero, donde se halla el submarino, y dos junto a la puerta pequeña que da al almacén de munición. Irrumpe en ambos recintos a la vez y dispara contra todo lo que se mueva. Vacía de enemigos también la sala junto al muelle y frente al submarino. Entra en la sala y abre la puerta pequeña. Mata al soldado que hay allí. Haz que tu otro grupo de hombres coloquen una carga en la cubierta, junto a los torpedos, y dale tiempo de sobra para salir antes de que explote. Habrá más guardias en las estancias por las que has venido, así que ten cuidado en el camino de salida. Una vez fuera, captura un vehículo y abre la puerta para salir. Hay tres soldados que podrían hacer estallar el camión en el exterior que se interponen entre ti y la vía de escape. Antes de seguir encárgate de ellos.

OPERACIÓN BABILONIA

MISIÓN 1

BABILONIA

Agáchate y procura permanecer lo más cerca que puedas de las paredes del barco. Vayas por donde vayas, los guardias dispararán unas cuantas bengalas para poder verte. Dichos guardias intentarán apoderarse del puente del capitán y de las cubiertas de arriba y abajo. Lo mejor es que alternes entre tus hombres para ver dónde se encuentran los enemigos.

En primer lugar, recorre un lado de la cubierta y mata a todo aquél con quien te topes. Cuando llegues al final del barco, ábrete paso a lo largo del otro lado, volviendo al otro extremo. Cuando llegues al puente, abre la puerta con cuidado y lanza una granada de mano. Echa una mirada dentro para ver si el decodificador está ahí. Si no es así, busca cualquier otra puerta abierta y registra la cubierta inferior, pero ten cuidado con los soldados que deambulan por ahí. Primero mira en la sala de radio de la primera cubierta. Si tampoco das allí con la dichosa máquina, deberás bajar al depósito de popa. En cuanto te hagas con ella, vuelve a tu bote.



OPERACIÓN IRA DE LOS DIOSES

MISIÓN 1

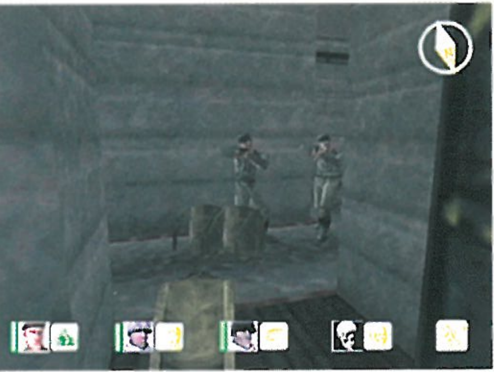
CARRETERA DEL REY

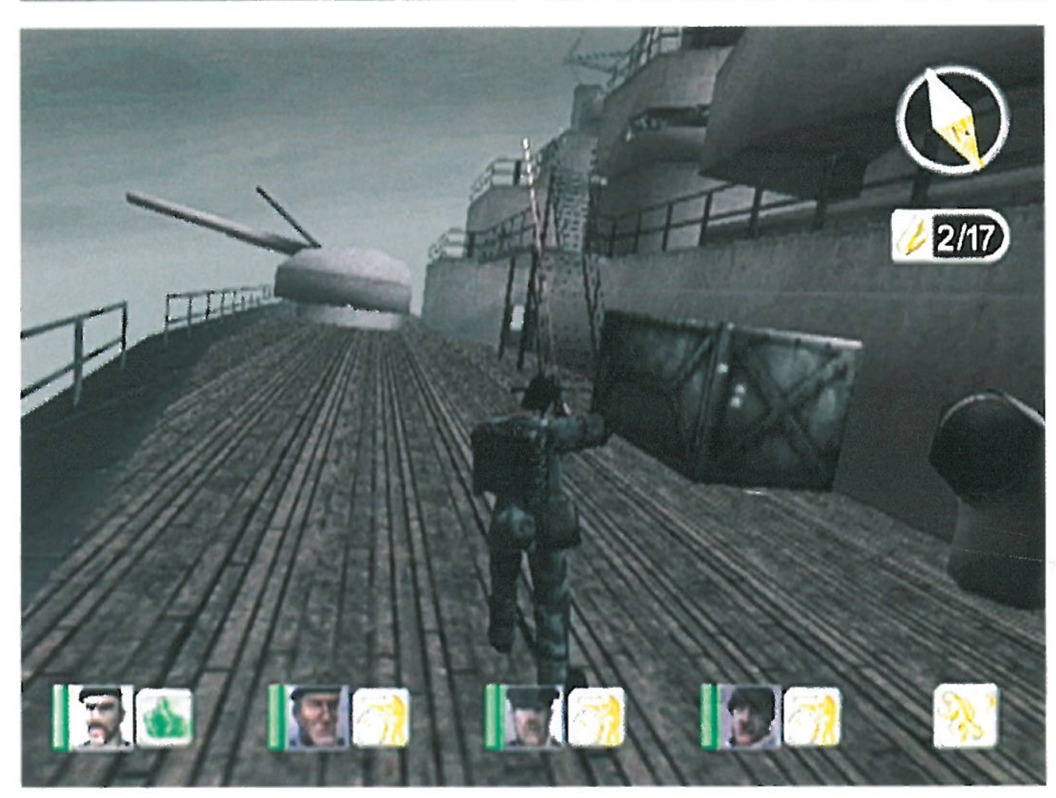
Al principio de la misión, no te separes del lado izquierdo de la calle y avanza con mucho cuidado. ¡Mantén al científico detrás! Ocultos tras la niebla del fondo hay dos nidos de ametralladoras. Neutralízalas con el francotirador y gira la primera calle a la izquierda. En ella encontrarás un grupo de rebeldes, perseguidos por alemanes. Dispara a los perseguidores de inmediato y sube por la calle a la sección del cruce, antes del puente. Gira de nuevo a la izquierda: un grupo de soldados se oculta tras la esquina que tienes a la derecha, junto a un tranvía en llamas.

Unos pocos de ellos vigilan la plaza, mientras que otros miran en la dirección en la que vienes. Y lo que es peor, hay un francotirador escondido muy por encima de ti, en las ruinas de un ático. Tras despejar esta posición, enfila la calle lateral de enfrente del tranvía chamuscado. Al llegar a un pequeño lugar abierto, presenciarás una ejecución en curso. No puedes evitarla, pero al menos mata a los soldados.

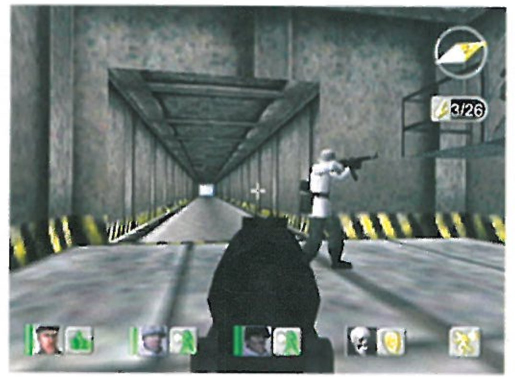
Sube la escalera para llegar al tejado y, desde allí, deja que tu francotirador se ocupe de las tropas ocultas en la torre de la iglesia. Otro obstáculo es el tanque aparcado en el escaparate de la plaza. No es imprescindible destruirlo. Si has neutralizado a todos los francotiradores, tras













pasar la iglesia sube la cuesta y estate alerta a los enemigos que bajen corriendo hacia ti.

Después de mandar al otro barrio al último de ellos, asalta los puestos de artillería de la colina. Tras tomar estas posiciones, podrás eliminar con comodidad a todos los francotiradores de encima de la plaza y de la colina.



OPERACIÓN IRA DE LOS DIOSES

MISIÓN 2

EL ÚLTIMO SE LO LLEVA TODO

Deja que tres de tus hombres avancen corriendo, dejando que el último cuide del científico. Este par siempre serán los últimos en avanzar. Tu arma más importante de este nivel es el rifle de francotirador. Usa el máximo aumento y destruye al primer grupo del cañón antiaéreo a la izquierda de la carretera. Cruza corriendo hacia los escombros de un caza y destruye al personal del cañón sobre rieles. Vigila siempre el horizonte porque hay soldados solitarios merodeando por ahí.

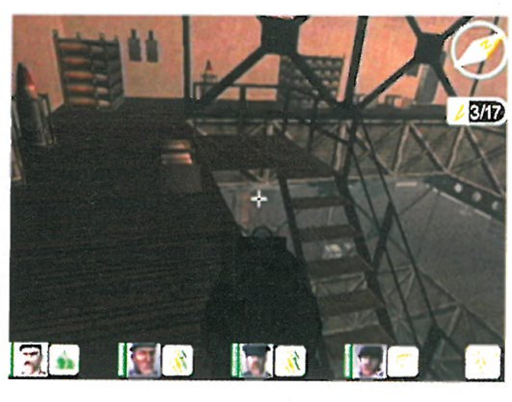
Cuando hayas despejado el área visible, pasa al edificio bajo de ladrillos. Hay una torre con un reflector delante. Lleva al francotirador a lo alto y apunta al tejado de la torre de control: allí hay cuatro nidos de ametralladoras. Dispara a la ametralladora del centro del tejado. Hay una caja con munición, y si tienes suerte te desembarazarás de ellos de un solo golpe.

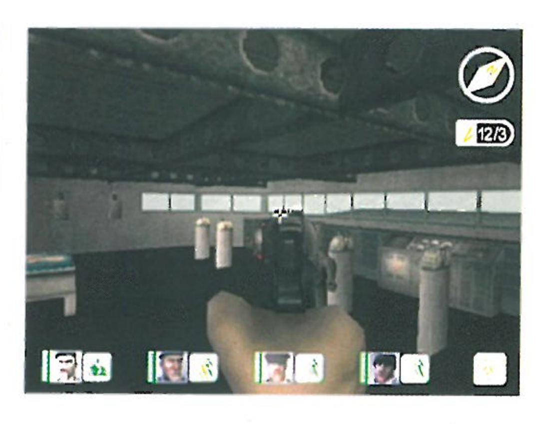
Del edificio cercano saldrán refuerzos para ocupar los puestos de los muertos detrás de las ametralladoras. Elimínalos, empezando por los que están más cerca de las armas. Las unidades del Ejército Rojo te ayudan, ya que atacan por el otro lado. En cuanto te libres de todos los enemigos de la torre, puedes avanzar a lo largo del hangar más bajo hacia la terminal. Ten cuidado de no darle a un ruso por error.

Vigila con los soldados solitarios que se esconden en los rincones oscuros de las ruinas de los edificios. Cuando llegues al edificio y estés seguro de que no quedan guardias, trae al soldado que acompaña al científico. Éstos pueden entonces dirigirse al edificio mientras despejas de guardias la pista de aterrizaje. Vete al final de dicha pista: la resistencia más feroz la opondrán los hombres de los cuarteles que hay en el lado oeste del aeropuerto.

Mata a todos los solados que te atacan en cuanto llegas al final de la pista. Un bombardero aliado pasará volando y se posará en la siguiente pista de aterrizaje. Lleva a tus hombres al avión y vete a buscar al soldado que protege al científico. Aguarda a que el avión se detenga y sube a bordo para completar el juego.



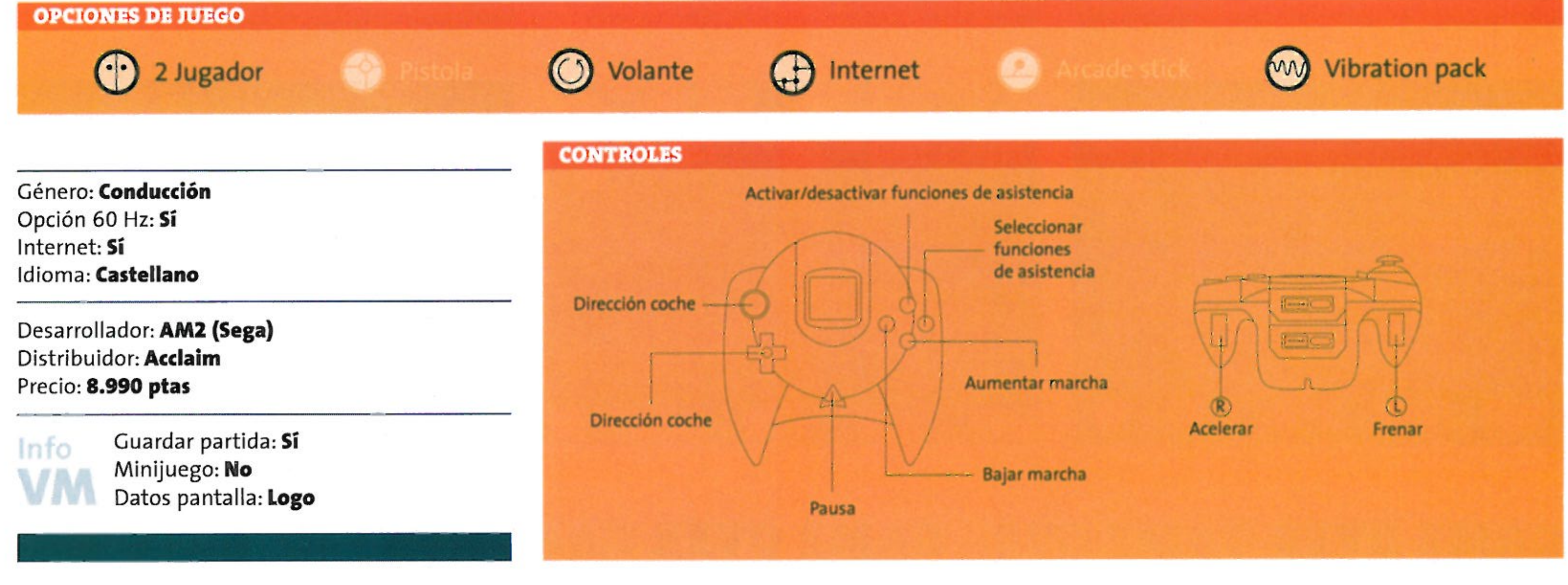




GAME OVER GAME OVER GAME OVER GAME OVER GAME OVER

F355 Challenge

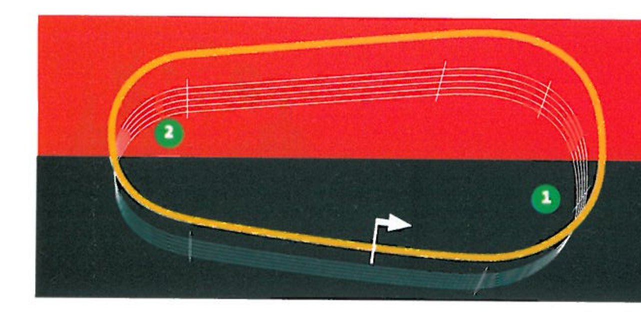
Firma un buen seguro de vida, sujétate fuerte el cinturón y prepárate para correr como nunca. ¡A ver quién es el listo que te adelanta!



Género: **Conducción**
Opción 60 Hz: **Sí**
Internet: **Sí**
Idioma: **Castellano**

Desarrollador: **AM2 (Sega)**
Distribuidor: **Acclaim**
Precio: **8.990 ptas**

Info VM
Guardar partida: **Sí**
Minijuego: **No**
Datos pantalla: **Logo**



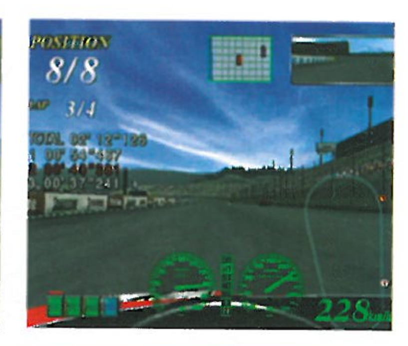
MOTEGI



Localización: **Japón**
Longitud: **2.414 m**
Dificultad:

Probablemente el primer circuito en el que correrás y, como cabe suponer, no es muy exigente. No obstante, deberás tomar con cuidado cada una de esas curvas de relativa suavidad, o si no acabarás golpeando el muro, cosa que te haría perder la carrera. Si puedes evitar los arañazos, tienes una buena posición final asegurada.







El primer recodo no es especialmente difícil, sobre todo porque todavía estás acumulando velocidad.







No se puede decir lo mismo del siguiente. Si hace falta, afloja el acelerador. Debido a las altas velocidades asociadas a este recorrido, es muy fácil acabar teniendo un contacto íntimo con el muro.

CONSEJOS

¡NO ESPERES DEMASIADO!

Tanto los veteranos como los novatos en esto de la conducción querrán ponerse a zumbar enseguida. ¡Pues no! F355 Challenge no se parece a nada que hayas experimentado antes, y al contrario que otros supuestos simuladores de conducción, es realista de verdad. No podrás ir a toda pastilla y ganar carreras. Lo sentimos, pero primero tendrás que aprender a llevar el coche.

CONOCE A TU ENEMIGO

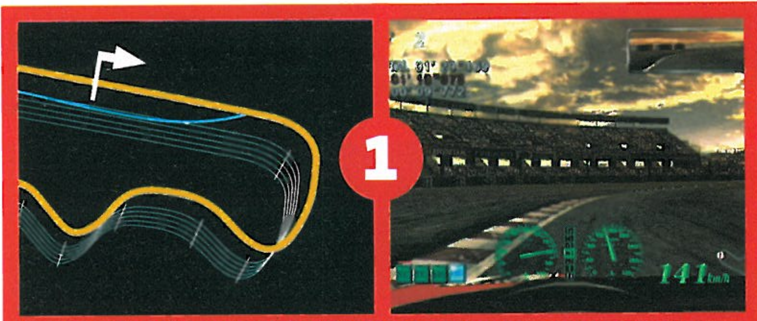
Si quieres alcanzar el éxito en F355 Challenge, lo primero que deberías hacer es aprenderte cada uno de los circuitos. La manera de conseguirlo es practicar una y otra vez en todos ellos, empezando muy despacio. Da por sentado que cada curva va a ser una pesadilla si la tomas a gran velocidad. Con el tiempo tendrás claro con qué puede vérselas tu coche y con cuánta rapidez puedes tomar esas curvas.

SUZUKA SHORT



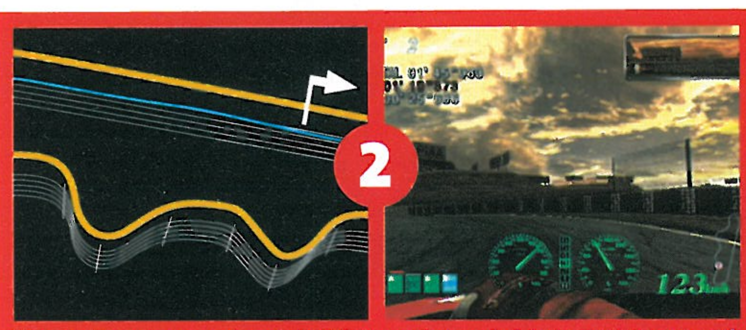
Localización: **Japón**
Longitud: **2.243 m**
Dificultad: ●●

Aunque es una versión diminuta del famoso circuito de la F1, esta pista de carreras es algo más exigente que Motegi. Con una peligrosa curva en forma de "S" y algún que otro viraje brusco a derecha, no hay duda que F355 Challenge sube una marcha en términos de desafío.

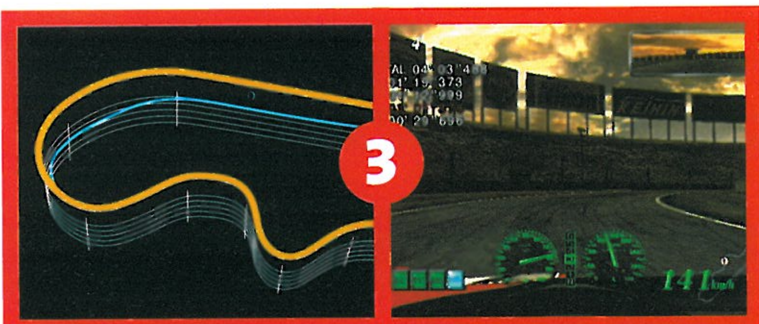


Tras meterle caña en la recta, deberás pasar de 200 a unos 135 km/h, y volver a acelerar un poco para aminorar luego en torno a los 100 km/h a fin de superar esta cerrada curva a derecha.





Superar las curvas en forma de "S" sin acabar en la hierba reviste especial dificultad. Al principio aminora, pero con el tiempo podrás abordarlas más deprisa de lo que creíste posible.



La última curva de este circuito es especialmente cerrada. Acércate a ella lo más abierto posible, pero afloja el acelerador y frena un poco para esquivar los conos.



CONSEJOS

¡NECESITO MÁS POTENCIA!

Dado que todos los pilotos conducen el mismo coche, no podrás perseguir y adelantar a tus competidores en las rectas. La única forma de lograr ganar las carreras es aprender a tomar las curvas y chicanes con mayor eficacia que tus rivales. Si en las curvas usas el freno con más cabeza que los contrincantes, verás cómo empiezas a ganar carreras.

QUE SE ENCARGUEN LOS EXPERTOS

A menos que seas un prodigio de la mecánica, deja el coche tal como está. Por muy tentador que pueda resultar intentar ajustar tu coche para cada carrera, recomendamos dejar el coche justo como Ferrari lo diseñó. Dedícate a aprenderte las pistas antes de pensar siquiera en trastear debajo del capó.



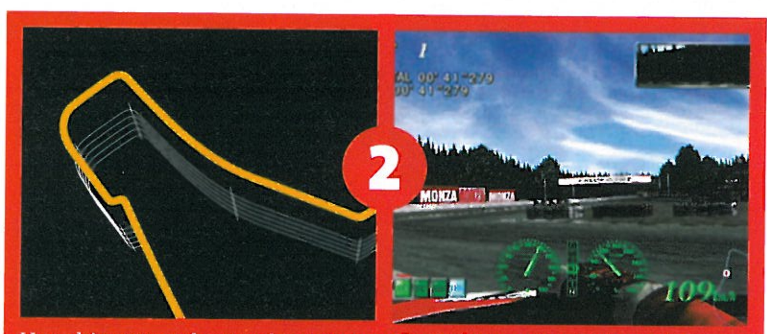
MONZA

Localización: **Italia**
Longitud: **5.770 m**
Dificultad: ●●

Estamos ante un circuito bastante más largo que los que has completado anteriormente. Y pese a que en los últimos años se han añadido chicanes para que los pilotos aminoren, aún posee suficientes rectas que incitan a correr a gran velocidad. Si puedes dominar las chicanes, te irá bien, si no...

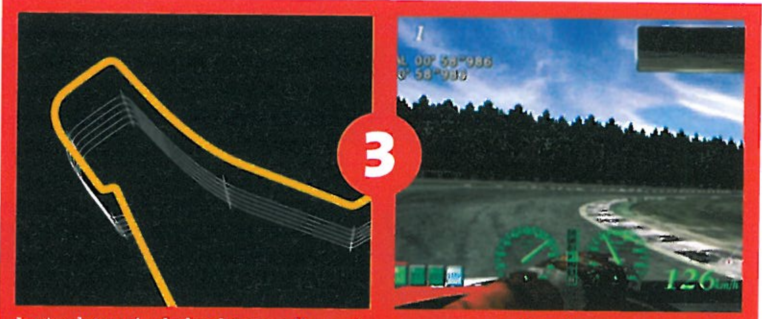


Soltar el acelerador no es tarea fácil, sobre todo para los amantes de la velocidad, pero justo eso es lo que requiere esta fea chicane. Deberías poder franquearla a 120 km/h, pero hace falta una pericia considerable para esquivar las balizas.



Una chicane mucho, mucho más cerrada. Guíate por los tableros de frenado para dejar de dar gas. Acércate con precaución y en torno a los 100 km/h.





Justo después de la chicane, llegarás a una curva a derecha que se estrecha un tanto. Acércate a ella con cuidado y frena a medio pasarla para no terminar en el margen herboso.



Tras ganar velocidad hasta ir a tope, hay que frenar bastante para volver a unos 120 km/h, que es lo que hace falta si quieres que tu Ferrari pase como si tal cosa por esta curva en forma de "S".







Una curva en forma de cuchara. Con una frenada controlada (hasta los 130 km/h) pasarás el ápice de la curva, y entonces puedes volver a abrirte para acelerar en la recta.

SUGO



Localización: **Japón**
Longitud: **3.704 m**
Dificultad: ●●●

Otra subida en cuanto a dificultad. Sugo es un circuito relativamente lento en el que harás frente a algunos recodos cerrados y a unas pocas y valiosas rectas. Sin embargo, si puedes aprender a franquear cada curva a derecha lo más cerrado posible, deberías disfrutar de este desafiante recorrido.



La primera curva y ya tiene miga. La única forma de superarla es reducir la velocidad a 100 km/h o saldrás volando de la pista.





Otra curva lenta, sólo que ahora a izquierda. ¡Deberás frenar hasta los 70 km/h si quieres pasar sin problemas!



Aquí te esperan una serie de curvas en las que tienes que reducir la velocidad hasta los 100 km/h.







Tras lograr cobrar algo de velocidad, hay que volver a pisar el freno para descender hasta la cifra mágica de los 100 km/h y afrontar esa abrupta curva a derecha.



Las dos siguientes curvas son algo más rápidas, pero la segunda requiere mucho más cuidado (y reducir más la velocidad), o acabarás con tus huesos fuera del circuito.



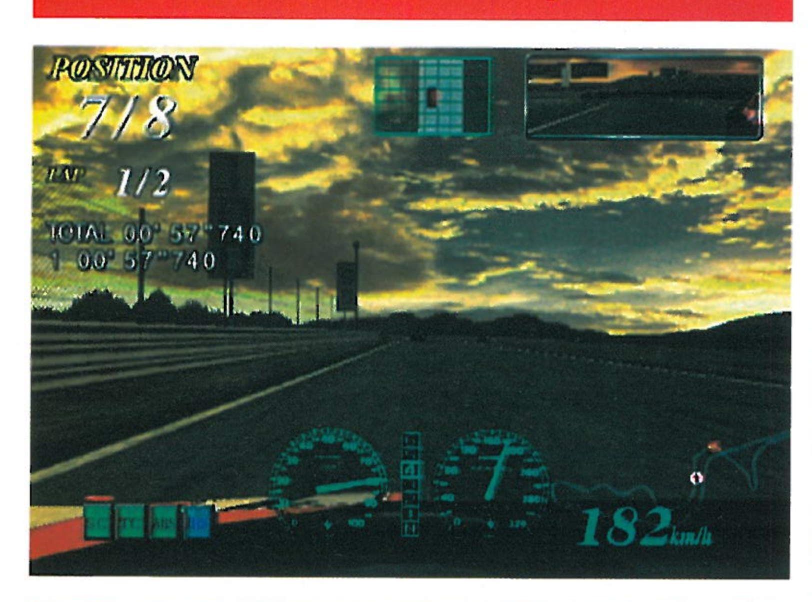
SUZUKA

Localización: **Japón**
Longitud: **5.864 m**
Dificultad: ●●●●

Sin duda, el circuito de carreras más importante de Japón lo tiene todo. Si te apetece enfrentarte a recodos en forma de "S" chicanes y curvas en horquilla, éste es tu trazado. No te preocupes demasiado por la velocidad, ya que se trata de un circuito muy técnico en el que puedes afinar todas tus dotes al volante. ¡Buena suerte!

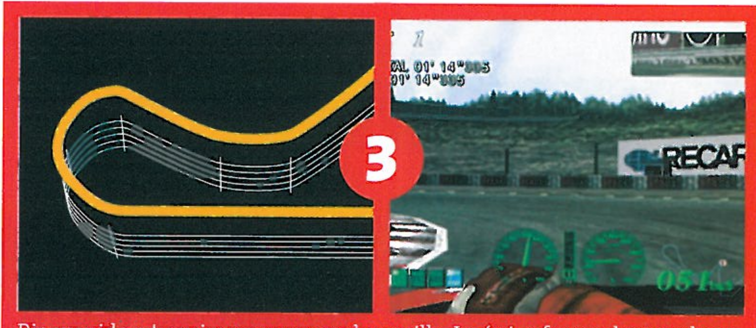


Más curvas en forma de "S". Afloja el acelerador y baja a los 120 km/h, aunque a estas alturas deberías estar más que acostumbrado a tratar con estas ricuras y seguro que puedes hacerlo con los ojos cerrados.





Una curva de cuchara a izquierda. Acércate a 120 km/h, acelerar un poco durante la sección intermedia y vuelve a aminorar hasta los 100 km/h.



Bienvenido a tu primera curva en horquilla. La única forma de pasarla es reducir la velocidad hasta unos 55 km/h. Sí, es a paso de tortuga, pero ¡tú corre más y acabarás en la arena!







Tu último obstáculo es una chicane, y tendrás que reducir por debajo de los 60 km/h si quieres tener alguna posibilidad de superarla.





LONG-BEACH

Localización: **Estados Unidos**
Longitud: **2.558 m**
Dificultad: ●●●●●

Aunque no es tan largo o sinuoso como el mítico Suzuka, el circuito de Long-Beach es uno de los más peligrosos que te encontrarás en el juego. Las chicanes y las curvas en horquilla se hallan juntas en un trazado totalmente agotador al que seguro que te costará pillarle el truco.



Tu primer reto es una fea chicane. Asegúrate de bajar a unos ínfimos 65 km/h si quieres salir airoso de ella.

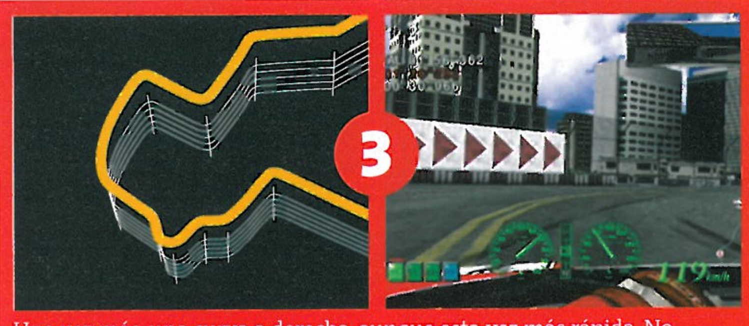


Apenas has pasado a rastras por la chicane, aparece una curva lenta a derecha que te suplica que desciendas a 70 km/h. Es un recodo cerrado que conviene tomar lo más despacio posible.









Una vez más, una curva a derecha, aunque esta vez más rápida. No obstante, procura no pasarte con el freno o perderás tracción.



Tras poder al fin meter la directa en la recta, vuelves a otro viraje a derecha de los de 100 km/h. Abórdalo lo más abierto posible y conservarás la velocidad.



Una curva de cuchara y una en horquilla son todo lo que te separa de la victoria. Esta última tiene especial complicación, y deberás aminorar por debajo de los 50 km/h e ir arrimado a la pared de la derecha.



ATLANTA

Localización: **Estados Unidos**
Longitud: **2.478 m**
Dificultad: ●○○○○

Parecido al circuito de Motegi. Este óvalo de la NASCAR es un trazado bastante soso y poco exigente que, aunque agrada bastante a los yanquis, no aporta nada especialmente destacable al juego. Tú acuérdate de aflojar el acelerador en las curvas si crees que vas a dártela contra la pared.



Conforme ganes velocidad, podrás superar esta fácil curva en plan Fitipaldi. Así que aprovecha y embálate.



Y lo mismo se aplica aquí. Sin embargo, procura no pasarte la curva del todo. Vale más soltar un poco el acelerador si con ello evitas impactar contra la pared. Fácil, ¿no?





CONSEJOS

LA LENTITUD PUEDE SER BUENA A VECES

Ir a todo trapo como un maníaco puede que funcione en otros juegos de conducción, pero no aquí. Conducir un Ferrari requiere el delicado equilibrio de saber cuándo y dónde frenar. No ganarás ninguna carrera por el método de pisar a fondo el freno a la que te acerques a una curva complicada. Apréndete las pistas y usa los frenos y el acelerador de forma eficaz.

LA ARENA ES PARA LOS CASTILLOS, NO PARA LOS FERRARIS

Esto es un pelín obvio, pero bueno. Alrededor de cada curva o chicane hay hierba o zonas de grava, que te frenan al perder tracción. Nunca podrás recortar por el interior de ninguna curva, y recalcamos lo de ninguna, en un intento de adelantamiento. Perderás velocidad por un tubo, se te escapará el coche de delante y desperdiciarás un tiempo valioso. Vaya, que ni se te ocurra.

¡NO ES UNA CARRERA!

Bueno, sí que lo es... sólo que no es muy probable que al principio ganes muchas, y esto puede desmotivar un poco. Lo que deberías hacer es concentrarte en los circuitos y, si hace falta, saborear lo bien que superas esa curva en horquilla por primera vez. Con tiempo y práctica, tus tiempos se irán acortando, pero no esperes convertirte enseguida en el próximo Schumacher. ¡Paciencia!

¡Y ALLÁ VAN!

Puede que a los locos del volante les encanten esas salidas revolucionadas de las que queman rueda, pero a tu Ferrari no, así que más vale evitarlas. Al principio, mantén las revoluciones a un nivel relativamente bajo para poder arrancar con suavidad. Así tal vez adelantes a un corredor antes de la primera curva, en vez de ver cómo todos te dejan atrás.



NÜRBURGRING

Localización: **Alemania**
Longitud: **4.556 m**
Dificultad: ●●●

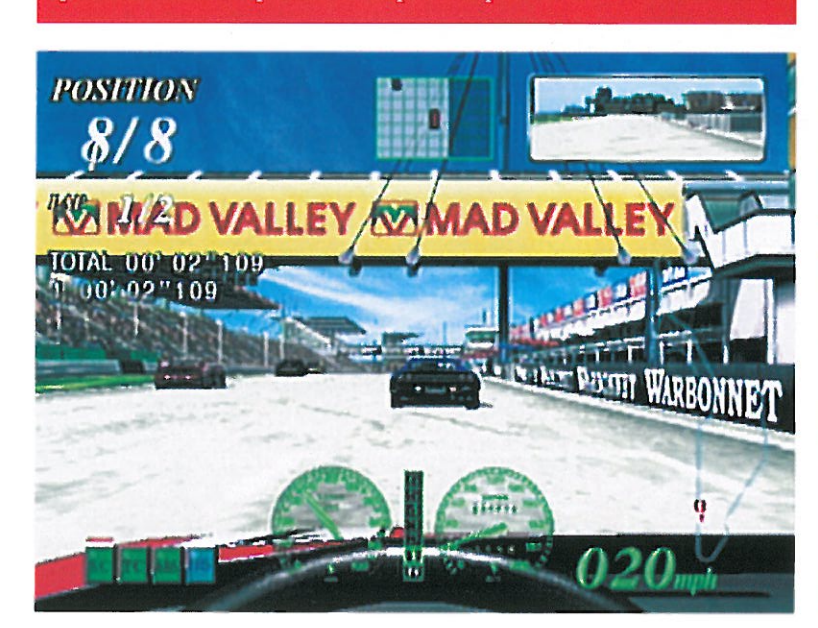
Te gustan las curvas en"S" Si es así, éste es tu circuito. Nürburgring se caracteriza por su especial complejidad con unas cuantas curvas delicadas que precisan de tu máxima atención. No es precisamente un trazado indicado para los auténticos fanáticos de la velocidad.



Nürburgring te recibe con una curva en "S" que debes tomar por debajo de los 100 km/h, y eso es sólo el principio...



Este circuito requiere una eficacia alarmante y justo eso es lo que tienes que volver a hacer aquí: lo mismo que en el paso anterior.





Tras lograr que el coche pille una buena velocidad, hay que volver tirar de frenos por debajo de los 80 km/h, lo cual debería bastar para superar esta brusca curva a derecha.



Justo después de las curvas en 'S', que son más rápidas (ya debes haberles tomado la medida), te vas derecho hacia un viraje a izquierda. Pon el coche a 100 km/h y pasarás sin apuros.



Esta curva a derecha es bastante peliaguda. Si no mantienes baja la velocidad, derraparás fuera de la pista.



¿Hace unas cuantas curvas más de esas en "S"? ¡Toma, claro! Te guste o no, aquí vas a seguir *practicando* con ellas...



LAGUNA-SECA

Localización: **Estados Unidos**
Longitud: **3.602 m**
Dificultad: ●●●●

Con una serie de pendientes y curvas sin visibilidad, Laguna-Seca es un circuito de tremenda complejidad no apto para pusilánimes. Dado que es americano, ya te puedes esperar la habitual mezcla de todo tipo de curvas y desafíos automovilísticos conocidos por el hombre.



El primer obstáculo con que topas es una curva de cuchara. Acométela por el exterior y con relativa lentitud (100 km/h), frena más en el ápice y ve girando hacia tu izquierda para evitar la arena.

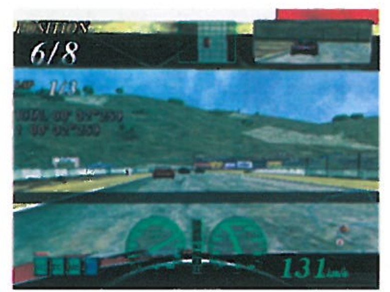




Tras encargarte de las cerradas curvas a derecha, deberás plantar cara a una a izquierda a 110 km/h. Siempre que no aminores demasiado, no supondrá un gran problema.



Por si no prestaste atención en el último recodo a izquierda, hay otro en el que probar tu pericia. Procura no pasarte de largo en ella, ya que no es fácil aminorar a tiempo.







Tras la cima de la segunda cuesta te encontrarás el "Sacacorchos". Esta curva de apropiado nombre hay que tomarla a velocidades no superiores a 50 km/h. La sensación de vértigo es bestial.



Por si eso fuera poco, luego viene una curva en horquilla muy lenta (50 km/h). Asegúrate de aminorar enseguida.



SEPANG

Localización: **Malasia**
Longitud: **5.542 m**
Dificultad: ●●●●●

Incluido en el calendario oficial de la Formula 1 el año pasado, el de Sepang es uno de los circuitos más técnicos en los que conducirás jamás. Su tamaño y sus morrocotudas curvas conspiran para exigir en todo momento una conducciónde lo más serena y respetuosa con el trazado.



Una curva en "S" a derecha te da una brusca bienvenida a este truculento circuito. Empieza frenando pronto y pon tu coche a unos 80 km/h, cosa que debería bastar para asegurarte de no pifiarla. Pisa intermitentemente el freno o suelta el acelerador si es necesario.



Una curva a derecha de 90 km/h que deberás tomar muy cerrada si no quieres salir disparado de la pista.





Tras una serie de virajes de relativa rapidez, te encontrarás esta chunga curva en horquilla. Frena pronto para asegurarte que, para cuando llegues al ápice de la curva, el cuentakilómetros marque 50 km/h.







Tómala por el exterior y a unos 80 km/h. Es muy cerrada, pero si la acometes bien abierta lo lograrás.



Las curvas en horquilla ya casi no te deberían preocupar. Sin embargo, a ésta te acercarás a toda velocidad. Estos conos indican cuándo deberías echar el freno. Tendrías que hacer pasar el coche de 200 a unos 70 km/h.



FIORANO

Localización: **Italia**
Longitud: **2.976 m**
Dificultad: ●●●●

Esto no es ningún paseo por el campo. Aunque el decorado suele ser muy bonito, los recodos y curvas en horquilla no te permiten disfrutar de las vistas. Si bien no es tan espinoso como Sepang, el reto es lo bastante importante como para no despistarse ni un solo segundo, si te descuidas un momento olvídate de la victoria.





Si quieres superar esta cerrada curva a derecha deberás frenar a conciencia para bajar a 60 km/h.



Detrás de la veloz curva en "S" viene otra curva cerrada a derecha. Frena a 70 km/h y tan pancho.



Aunque esta curva a derecha es mucho más rápida (90 km/h), viene después de un par de cuestas. No olvides que está ahí o te la pasarás del todo sin darte cuenta.



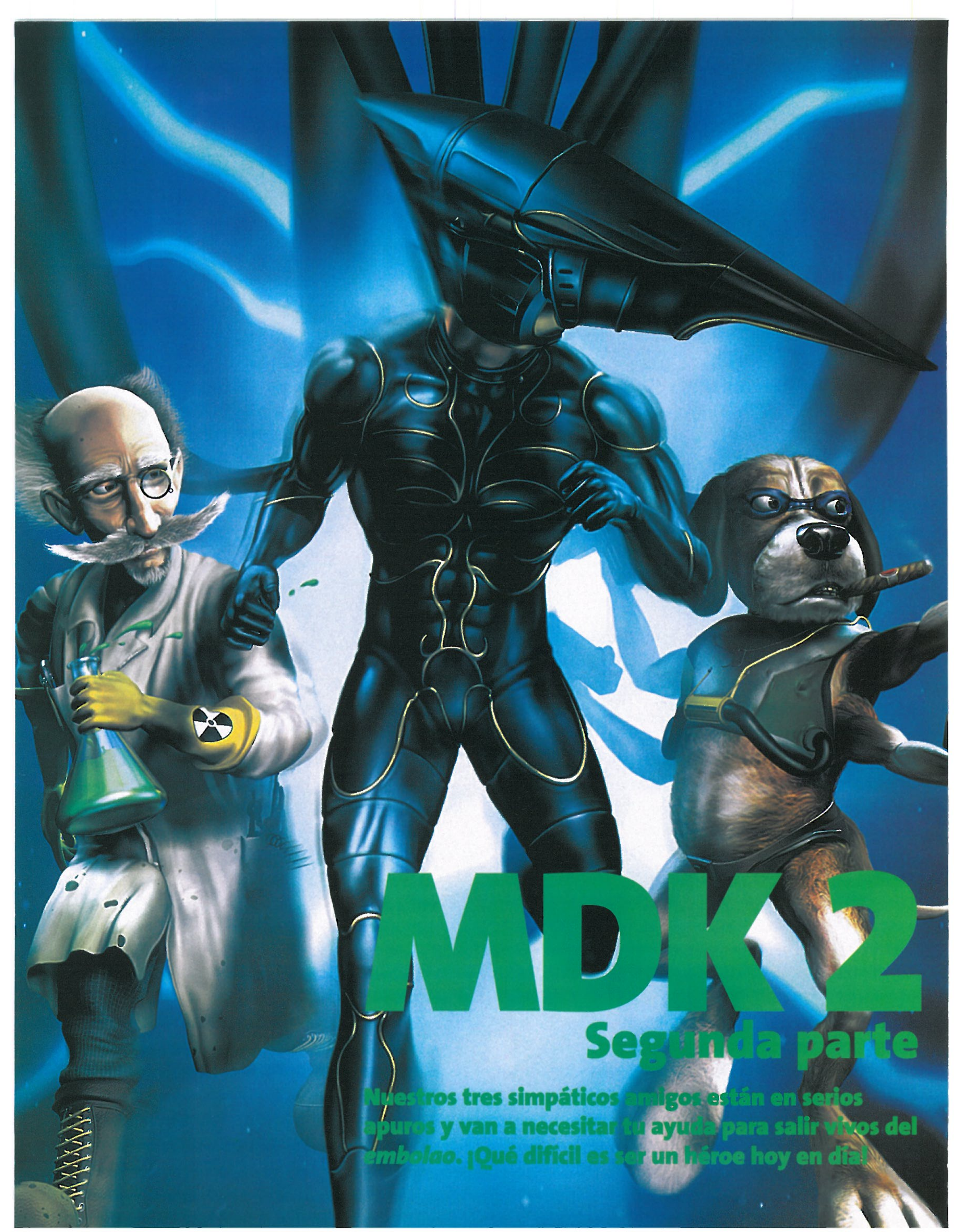
¿Qué circuito estaría completo sin una curva en horquilla? Aminora a 45 km/h y pásala con cuidadín para evitar contratiempos.



Una curva de cuchara antes de la cual irás a una velocidad considerable. Primero dale un toque al freno y luego vuelve a pisarlo a fondo para disminuir a unos 60 km/h.







MDK 2

Segunda parte

Nuestros tres simpáticos amigos están en serios apuros y van a necesitar tu ayuda para salir vivos del *embolao*. ¡Qué difícil es ser un héroe hoy en día!

OPCIONES DE JUEGO

 1 Jugador  Pistola  Volante  Internet  Arcade stick — Vibration pack

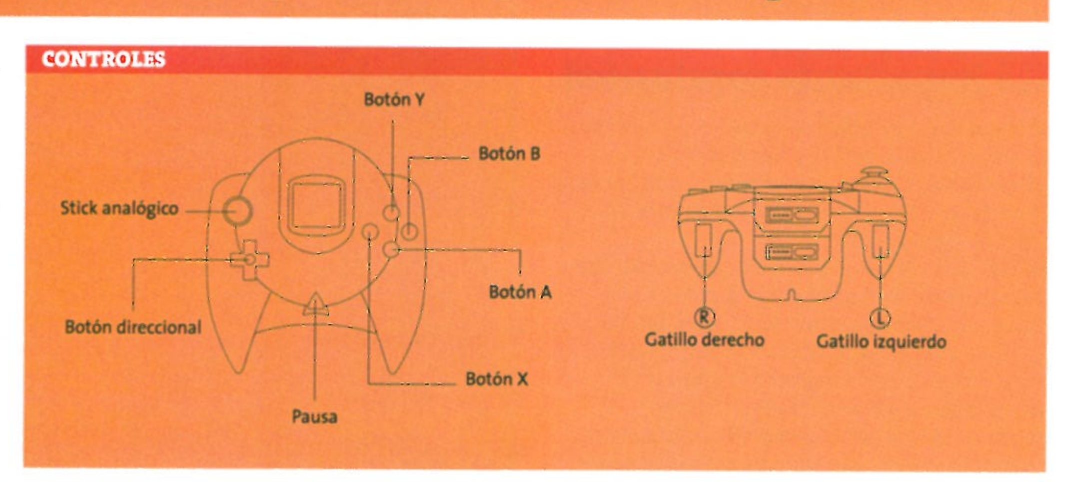
Género: **Acción**
Opción 60 Hz: **Sí**
Internet: **No**
Idioma: **Castellano**

Desarrollador: **Bioware**
Distribuidor: **Virgin**
Precio: **8.990 ptas**



Guardar partida: **Sí**
Minijuego: **Sí**
Datos pantalla: **Imagen Personajes**

CONTROLES

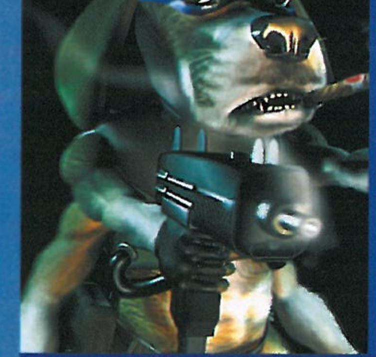


Personajes y controles

KURT HECTIC
Stick analógico: **Mirar alrededor**
Botón direccional arriba: **Usar objeto**
Botón direccional abajo: **Mira telescópica**
Botón direccional izquierda: **Mover objeto/Seleccionar arma**
Botón direccional derecho: **Mover objeto/Seleccionar arma**
Botón Y: **Avanzar**
Botón A: **Retroceder**
Botón X: **Movimiento lateral hacia la izquierda**
Botón B: **Movimiento lateral hacia la derecha**
Gatillo izquierdo: **Saltar/Usar paracaídas**
Gatillo derecho: **Disparar**
Start: **Pausa**

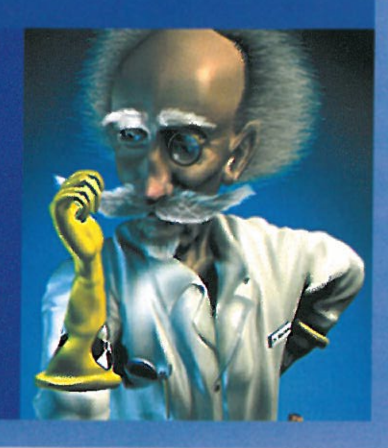


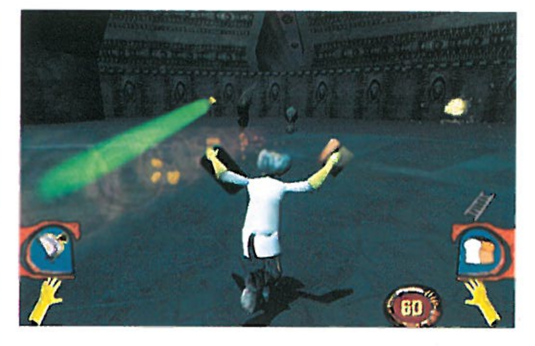




MAX
Stick analógico: **Mirar alrededor**
Botón direccional arriba: **Activar arma**
Botón direccional abajo: **Desactivar arma**
Botón direccional izquierda: **Mover objeto/Seleccionar arma**
Botón direccional derecho: **Mover objeto/Seleccionar arma**
Botón Y: **Avanzar**
Botón A: **Retroceder**
Botón X: **Movimiento lateral hacia la izquierda**
Botón B: **Movimiento lateral hacia la derecha**
Gatillo izquierdo: **Saltar/Usar propulsor**
Gatillo derecho: **Disparar**
Start: **Pausa**

DOCTOR FLUKE HAWKINS
Stick analógico: **Mirar alrededor**
Botón direccional arriba: **Mover objeto/Seleccionar arma**
Botón direccional abajo: **Mover objeto/Seleccionar arma**
Botón direccional izquierda: **Sostener objeto/Usar objeto**
Botón direccional derecho: **Sostener objeto/Usar objeto**
Botón Y: **Avanzar**
Botón A: **Retroceder**
Botón X: **Movimiento lateral hacia la izquierda**
Botón B: **Movimiento lateral hacia la derecha**
Gatillo izquierdo: **Saltar**
Gatillo derecho: **Combinar objetos**
Start: **Pausa**





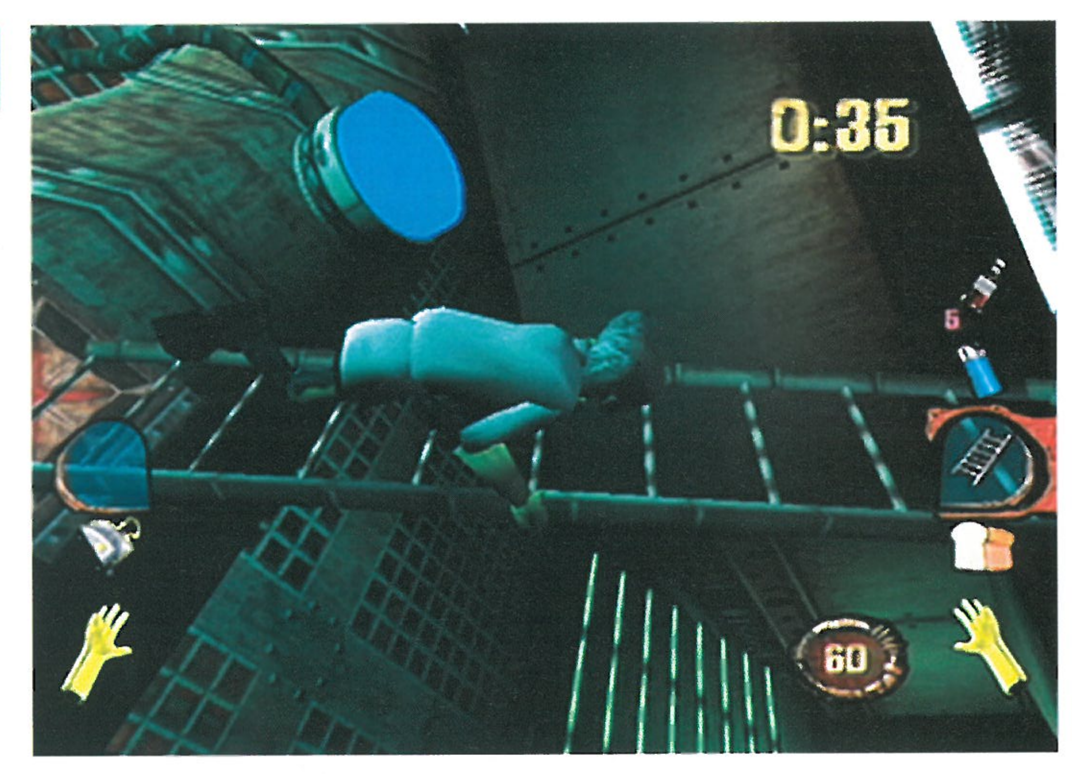






MDK 2 **NIVEL 6**

¿Qué es el BFB? ¡La impactante conclusión!



■ Corre por el pasadizo de delante hacia el cruce; te encontrarás al BFB, ¡y te ha dejado una pequeña sorpresa! Dispones de 60 segundos para desactivar la bomba en la cámara de delante. ¡Que no cunda el pánico!

■ Salta a la viga de detrás de la cañería que hay ante ti; desde aquí, salta por la derecha a la tubería que tiene una peana "X" en lo alto. Usa tu escalera para llegar al techo y a continuación corre por el saliente angosto para pulsar el primero de los botones de desactivación.

■ Vuelve al saliente estrecho, ve a la derecha y tírate a la cañería que verás a la derecha: desde aquí, salta a la tubería que hay cerca del lugar por donde entraste y dale al siguiente botón. Vuelve a la viga de debajo y salta a la cañería de la peana "X" a por otro botón antes de pulsar el último del suelo y desactivar la bomba.

■ Sube las escaleras azules y corre pasillo abajo hacia la sala de control. Mata a todos los aliens con tu tostadora atómica y recoge luego la baguette y la botella de Sr. Fizzy antes de volver al cruce donde se encuentra la bomba.

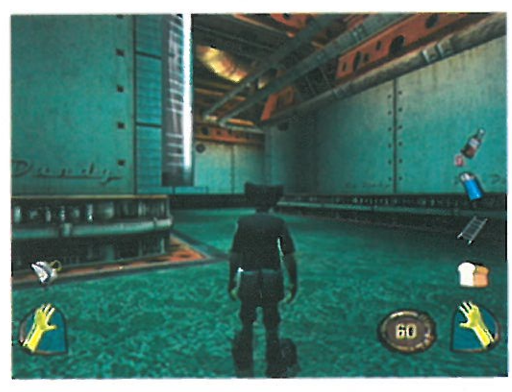
■ Ve por las escaleras verdes hacia el salón y toca el punto de control a medio camino del corredor. Salta por las secciones rotas del suelo, pero procura no quedarte parado demasiado rato, ya que se desploman al cabo de muy poco.

■ Al otro lado, el BFB ha plantado otra bomba para que la desactives. Ésta es fácil: salta a la viga de la izquierda y da luego un brinco hacia la peana "X". Usa tu escala para subirte a la plataforma y pulsa los botones en este orden (tal como los tienes al caer a la plataforma): inferior izquierdo, superior derecho, superior izquierdo, inferior derecho.

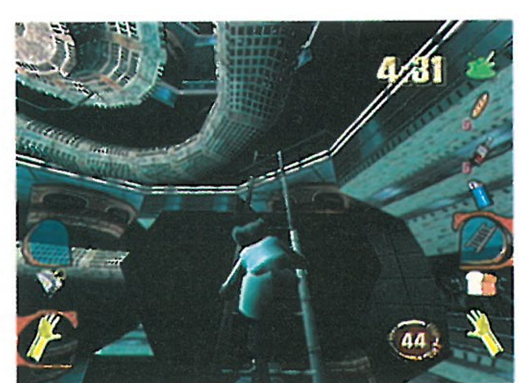
■ Salta otra vez abajo y continúa por el salón en dirección a Kermit. Cuando te lance el plutonio, echa un trago para convertirte en Hyde (tu alter ego malvado). Ahora ponte a correr y a machacar a los aliens pulsando el gatillo derecho: una vez muertos, Kermit abrirá el camino por un pasaje secreto a la derecha.

■ Toca el punto de control que hay a medio camino y entra en el teletransportador para llegar a otra de las bombas del BFB. La secuencia de desactivado de ésta es totalmente aleatoria, así que deberás saber qué botón está conectado a qué parte del detonador. En orden de arriba abajo, son:

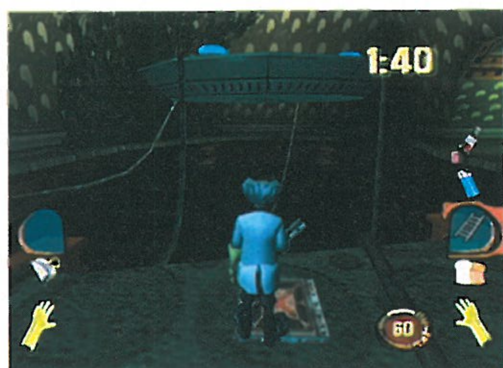
1-Grada superior, frente a la pasarela del conducto.
2-Nivel inferior, en el saliente que hay al lado.
3-Plataforma superior, a la derecha de la pasarela del conducto.
4-Nivel inferior, cerca de la entrada de la sala.
5-Plataforma superior, a la izquierda de la pasarela del conducto.



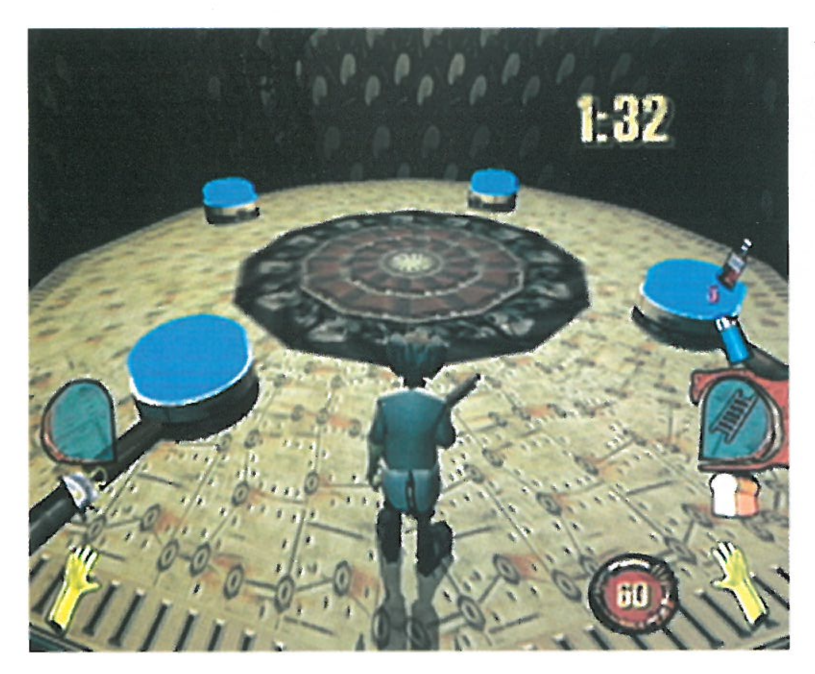


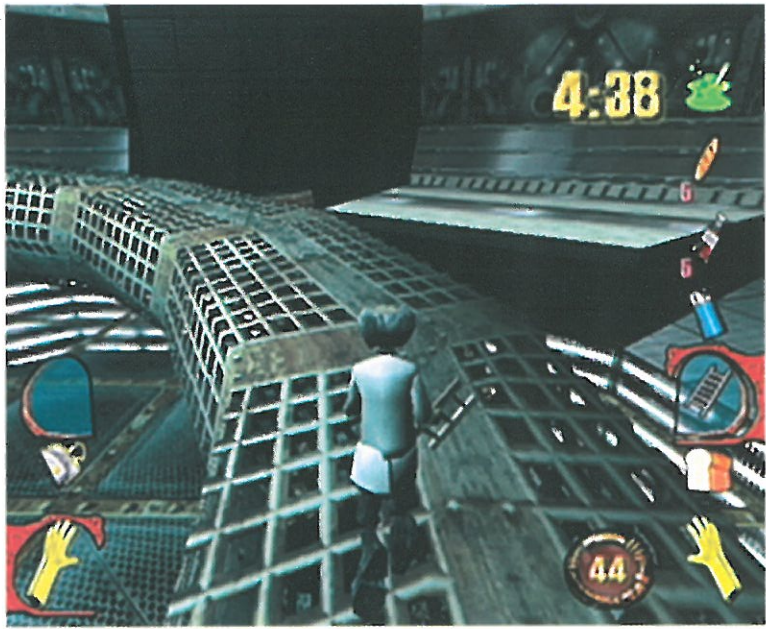












6-Nivel inferior, frente a la entrada de la sala. Para llegar a la plataforma superior, deberás usar tu escala en la peana "X" que hay debajo de la pasarela del conducto de encima y subir corriendo, usando de nuevo la escalera cuando no puedas avanzar más. Pulsa los botones a medida que se iluminan sus secciones correspondientes para desactivar la bomba.

■ Una vez desactivada la bomba, vete hacia la abertura de la pared que acaba de aparecer. Deberás usar otra vez tu escalera en una de las peanas "X" del suelo para llegar al saliente superior y pasar a través.

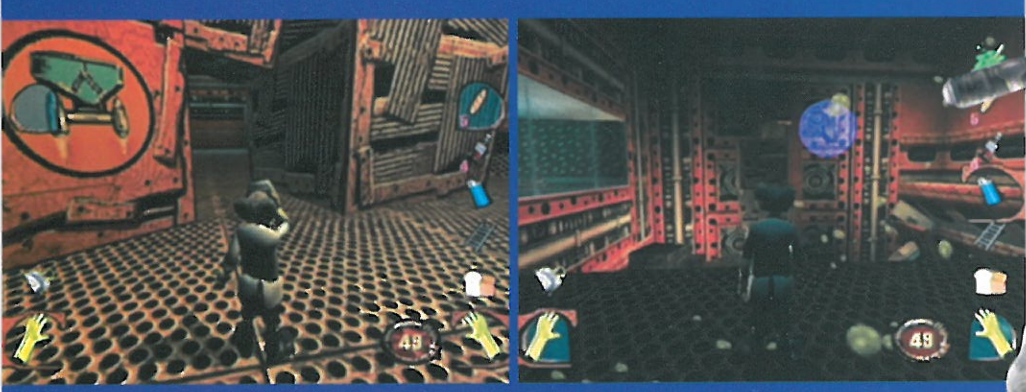
■ Toca el punto de control y baja por el pasadizo antes de pasar por el siguiente teletransportador. Aquí aún queda una bomba por desactivar, pero esta vez deberás tener el encendedor a mano para ver adónde van los cables. De arriba abajo, los botones son:

1-En el rincón de más a la izquierda, lo hallarás junto al plutonio.
2-Cerca del fondo, detrás de unas cajas a la izquierda del botón 3.
3-En el rincón de más a la derecha, detrás de una caja radioactiva.
4-Cerca de una gran caja a la izquierda, justo más allá del área oscura.
5-En la pared del fondo, cerca de las puertas de la cámara estanca.
6-Cerca de las puertas dobles de la derecha.
7-En la parte de arriba de la pared (usa el tostador atómico para darle).
8-Junto a una caja de calzoncillos en el medio, justo más allá del área oscura.

En cuanto la bomba quede inutilizada, corre a través de las puertas dobles para entrar en el ascensor y activa un punto de control antes de enfrentarte al BFB por última vez.

JEFE

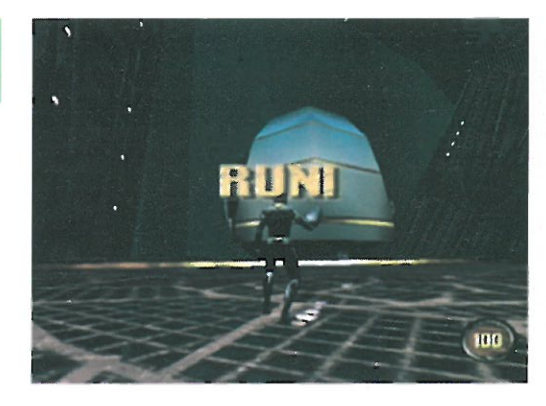
EL BFB... ¡OTRA VEZ!





Cuando empiece la batalla, no intentes atacarlo con tu tostadora atómica, porque tus tiros le rebotarán en el escudo. Mejor usa tu plutonio para transformarte en Hyde y dirígete a la altísima torre de cajas al otro lado del escenario. Escálala hasta la cima y aguarda a que el BFB se acerque; cuando lo haga, baja de un salto apuntando para caerle encima. Cada vez que hagas esto, su escudo pierde un nivel, y deberás repetirlo tres veces para que desaparezca por completo.
Cuando se haya consumido el escudo del BFB, es tu oportunidad de acabar con él para siempre. Usa la tostadora atómica con esas baguettes rastreadoras para ventilarte la mitad de su energía y luego pasa a las rebanadas normales y ve arreándole. Ten cuidado con sus ataques con el cerebro izquierdo y las bombas que te arroja, usando las botellas de Sr. Fizzy cuando tu energía escasee. Cuando le hayas dado a base de bien, ¡hincará la rodilla de una vez por todas!

MDK 2 NIVEL 7





¡Extraño en una tierra extraña!

■ En cuanto te digan que corras... ¡CORRE! Gírate y baja por el camino, siguiendo el desvío a mano derecha y corriendo a la entrada del final antes de salir pitando por el corredor hacia la estancia situada justo al final.

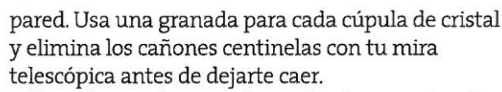
■ No traspases la entrada a lo loco; mejor cuélate por la izquierda y elimina al robot que hay allí disparándole a su acristalada cabeza con una bala de francotirador. Suprime enseguida los tres cañones centinelas (dos sobre la entrada y uno a lo lejos, a la derecha) y cárgate luego todo lo que haya en el foso con tu mira telescópica.

■ Corre hasta el foso, ponte en el enrejado y gira para estar de cara a la entrada. Apunta con tu mira telescópica al respiradero humeante de la derecha y dispara al orbe brillante que tiene en la parte de debajo: cuando se vuelva oscuro, salta del foso hacia el respiradero de la izquierda.

■ Usa la mira telescópica para disparar al orbe brillante de dentro de este respiradero y activar una corriente ascendente que sale del enrejado del foso. Úsala para llegar a la abertura que hay pozo arriba: dispara al orbe brillante de aquí y luego déjate caer a la sala de debajo.

■ Dirígete a la entrada y dispara al orbe brillante del gran respiradero humeante cercano. Luego sube de nuevo por el pozo mediante la corriente ascendente y recorre el pasadizo hacia otro enrejado. Sube volando otra vez y cruza la abertura de arriba del todo.

■ Toma las granadas que hay tras la esquina de la derecha, ve a la izquierda por debajo del saliente y dispara contra el orbe brillante de detrás de la



pared. Usa una granada para cada cúpula de cristal y elimina los cañones centinelas con tu mira telescópica antes de dejarte caer.

■ Toma los morteros de francotirador y vuelve al enrejado, subiendo con la corriente para eliminar a los dos robots que te esperan. Apunta con un mortero de francotirador por encima del saliente de la derecha (cerca de donde recogiste las granadas) para romper el cristal y cárgate entonces el orbe brillante que queda al descubierto.

■ Baja de nuevo adonde estaban los morteros y toma unas cuantas balas rebotadoras. Regresa a la cámara principal por medio de la corriente ascendente (matando dos robots más) y luego intenta darle al orbe brillante de detrás de la valla con tus nuevas balas rebotadoras. Si te quedas sin, tendrás que volver abajo a por más.

■ Cuando le des a este último orbe, tírate de nuevo por el agujero y baja por el pasillo recién abierto. Sigue el camino a través de las puertas corredizas y usa las corrientes ascendentes para llegar al punto de control en la cima del pozo.

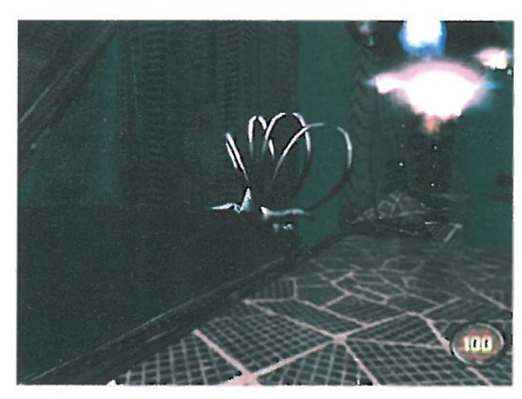
■ Baja por el pasaje para volver afuera. Toma la comida y salta a la pasarela de la derecha. Recórrela y toma el desvío a mano derecha mientras esquivas las descargas láser que te disparan desde la nave de encima.

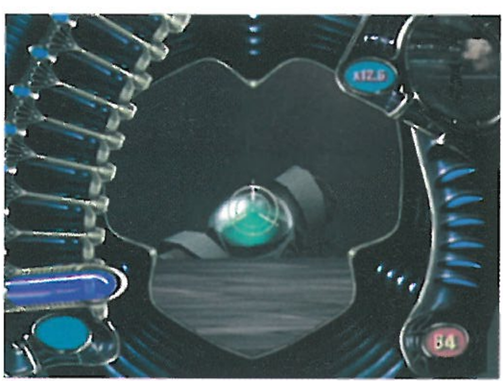
■ Al final, da un salto en paracaídas hacia la plataforma de la izquierda para luego cruzar la puerta y bajar por el túnel a la cámara de más allá. Liquida a los tres robots, toma algo de comida si te hace falta y vete al fondo de la sala.

■ Dispara a la cúpula de cristal de debajo de la vaina colgante de la derecha y usa luego la mira telescópica para cargarte el orbe brillante que sale rebotado desde arriba: ¡puede que te lleve un rato! Vigila con los robots fantasma que pueden aparecer; sólo pueden morir disparándoles a la cabeza de cristal con una bala de francotirador.

■ Salta a la corriente ascendente que aparece debajo de la abertura de la que cayó el orbe brillante y abre tu paracaídas para subir por el pozo de arriba. Cruza la abertura de la cima y sigue el camino hacia la siguiente cámara.

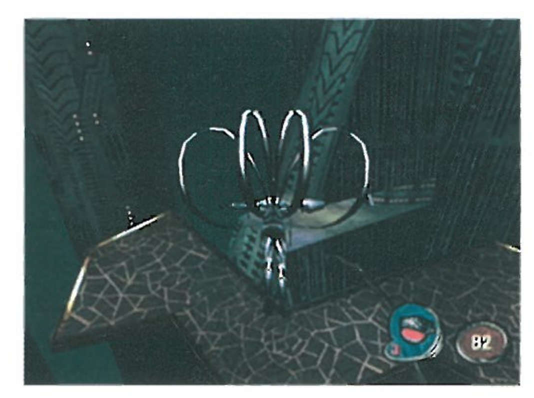
■ Liquida al alien y los dos robots fantasma y agénciate las granadas y los morteros de francotirador de lo alto de la rampa. Destruye la cúpula de cristal al final de cada uno de los grandes nodos de encima y luego dispara con un mortero al de la izquierda, y utiliza una bala de francotirador

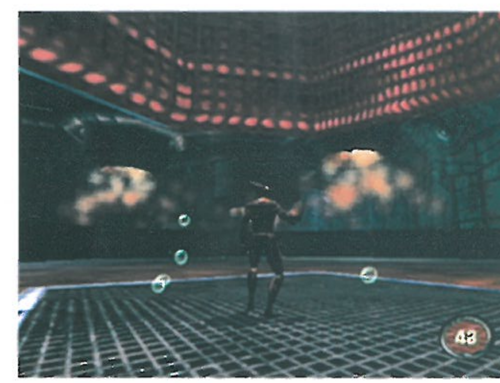






para soltar los dos orbes rebotantes.
■ Cárgate ambos orbes con tu mira telescópica, sube otra vez a lo alto de la rampa y dispara contra otro orbe brillante que hay sobre el nodo a mano derecha. Esto hará que entre una horda de robots en la cámara: extermínalos con unas cuantas granadas y balas de francotirador antes de dejarte caer por el agujero recién abierto para acabar llegando al fondo de la sala.
■ Sigue el camino de pasillos y corrientes ascendentes hasta el siguiente punto de control y luego cruza la puerta para encontrarte otra vez fuera. Ignora la pasarela; salta a su izquierda y baja haciendo parapente al enrejado amarillo. Recoge todas las golosinas y salta al teletransportador brillante para llegar a otra entrada que traspasar.
■ Al final del pasillo, hallarás una cámara descomunal con una extraña construcción en medio y siete pilares por la parte externa. Cada pilar alberga un orbe brillante y se iluminan por turnos en el sentido del reloj desde la entrada. Al disparar a cada orbe aparece una serie de enemigos a los que debes despachar antes de poder pasar al siguiente orbe. Estos son los enemigos en secuencia:
-Unos cuantos aliens y un par de peligrosos robots guardianes voladores.
-Algunos robots normales y también un par de robots fantasma.
-Un enorme enjambre de vainas láser.
-Tres Hanzs (¡el jefe del nivel uno!).
-Más vainas láser (unas especialmente peligrosas).
-Un grupo de pequeños aliens telepáticos (¡manténte lejos!).
-Cuatro inmensos aliens guardianes: usa el escudo y la mira telescópica para eliminarlos.
Deberás tirarte al foso central para acabar con la mayoría de estos enemigos; cuando necesites volver arriba, puedes usar la corriente ascendente de en medio para volar hacia el teletransportador que hay en la cúpula de arriba. Baja luego haciendo parapente de vuelta al saliente. Tras cargarte cada orbe (aparte del último), en la plataforma de delante de la puerta aparecerá un montón de golosinas, incluyendo armas y comida: tómalas después de deshacerte de cada grupo de enemigos.
■ Una vez muertos todos los enemigos, un nuevo pasadizo se abrirá en el suelo. Déjate caer por él, sigue el camino hacia el punto de control y continúa hacia la siguiente cámara. Liquida a los dos robots y dispara contra el orbe rebotante con tu mira telescópica para activar una corriente delante.
■ Dispara a los dos siguientes robots que aparecen y sube con la corriente, recogiendo la comida y la ametralladora láser a los lados. Destruye otro orbe rebotante con la mira telescópica y sube volando al siguiente nivel.
■ Mata al robot fantasma y cárgate luego el siguiente orbe rebotante para activar otra corriente. Líbrate enseguida de los dos enormes aliens con tu ametralladora láser y luego vuela al robot antes de usar las tres próximas corrientes para llegar arriba del todo.
■ Cruza la puerta y sigue el pasadizo, pero no te olvides de darle al punto de control por el camino. Al final te volverás a encontrar fuera. A continuación debes correr por la pasarela hacia la gran plataforma circular y saltar a ella a fin de enfrentarte al crucero espacial de Shwang.







JEFE NAVE DE SHWANG SHWING

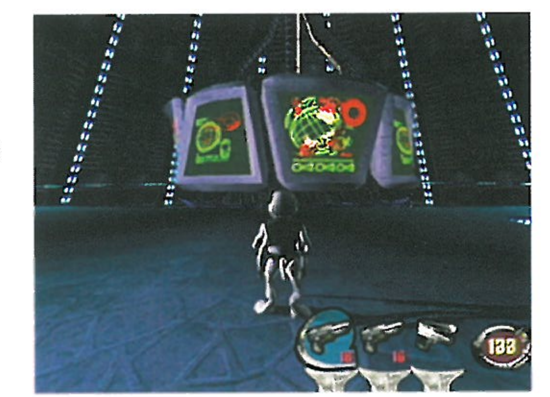


Cuando la nave de Shwang aparezca en lo alto, tendrás una batalla de las buenas entre manos. Además de encargarte de las hordas de aliens que surgen y de las tropas de robots que vienen después, deberás esquivar los disparos que vienen desde arriba. Si ves un rayo de plasma viniendo hacia ti, salta justo antes de que toque el suelo para evitar la onda de choque resultante.
Para destruir la nave, deberás usar tu mira telescópica y disparar contra los orbes brillantes situados a los lados y debajo del aparato, mientras te ocupas del flujo constante de aliens y robots que entran en escena. Procura esperar a que la nave se detenga para dispararte: acertar a un blanco móvil no es lo más fácil del mundo. Una vez destruidos todos los orbes, la nave chocará contra la plataforma y descubrirás ¡quién se encuentra detrás del ataque a la tierra!

MDK 2 NIVEL 8

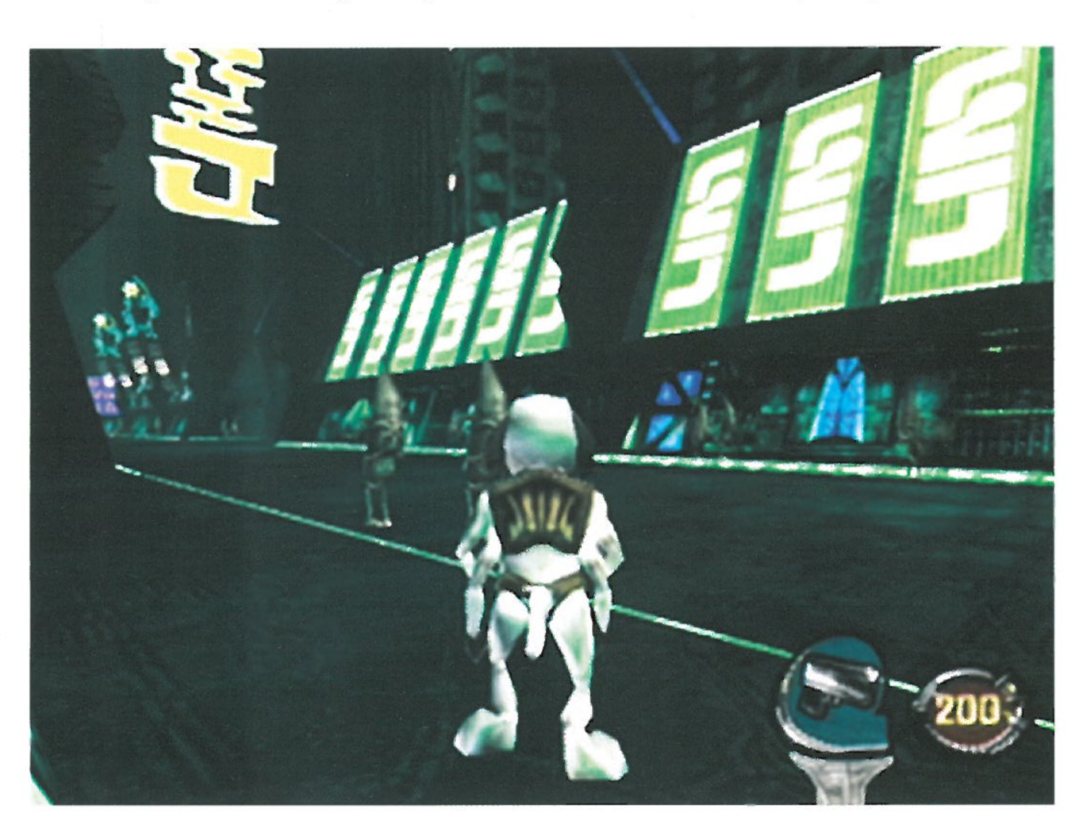
¡El efecto Lázaro!

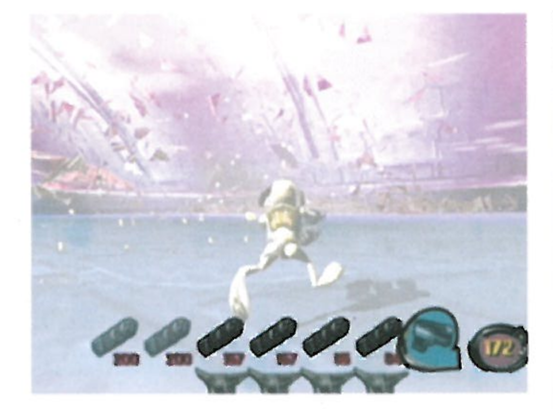
■ En el lado oriental de Swizzle Firma, Max tiene sus propios problemas. Pasa de intentar disparar contra aliens y naves espaciales: ¡piráte sin más! Corre a la derecha y píllate la mágnum, date la vuelta y esprinta de nuevo calle abajo.
■ Tuerce a la derecha y sube corriendo por la carretera, pillándote la uzi de la izquierda y reventando el contenedor de basura para hallar una cañón Gatling. Ahora ve recto y cruza la entrada de la derecha, cerca del final de la calle.
■ Hazte con el montón de armas de dentro y vuelve por la carretera donde estaba el contenedor. Gira a la derecha, corre hasta el final, dirígete entonces a la izquierda y dispara contra la obstrucción de al lado para conseguir abrir una nueva entrada.
■ Ve adentro y recoge las escopetas, luego dispara al enrejado y pasa a través del respiradero reducido. Al otro lado, aniquila a los guardias (ojo, que se regeneran) hasta que se abra el pasadizo de debajo del edificio alto.
■ Franquea la abertura, ve hasta el siguiente punto de control y luego corre a través de las puertas a la siguiente área. Ve enseguida a la derecha y escóndete en la esquina, disparando al cañón centinela de enfrente para luego encargarte del resto de cañones.
■ Atraviesa corriendo la puerta recién abierta y elimina la gran unidad de alarma del techo mientras intentas mantenerte lejos de los aliens que corren por la zona. Si te hacen falta más armas, puedes disparar a los pilares y subir a su interior a por el armamento.
■ Cruza las puertas hacia la siguiente gran cámara; por la pasarela superior hay algunas armas para ti, así como dos baterías de coche en la base, aunque para llegar ahí deberás usar obligatoriamente el ascensor.
■ Para salir de aquí, tendrás que cargarte los tres acoplamientos en lo alto de la máquina. Usa los ascensores para alcanzar la estructura central y salta desde aquí a cada una de las tres plataformas de color para llegar a los acoplamientos de encima. ¡Vigila con los guardas robot que vuelan por ahí!
■ Cuando destruyas todos los acoplamientos, la máquina caerá a través del suelo y abrirá un nuevo camino hacia delante. Encuentra la parte de la plataforma destrozada en el borde del agujero, sal corriendo del extremo y déjate caer todo recto hacia delante para ir a parar al conducto de debajo.
■ Toma la batería y pasa con cuidado a cualquiera de las estrechas vigas que salen del extremo del conducto. Gírate para ponerte de cara adonde estaba la batería y verás que el conducto está hueco; si corres al ángulo de la derecha, puedes tirarte desde la viga a la abertura sin precipitarte hacia tu muerte. Ahora sigue el conducto y toca el punto de control que hay a medio camino.
■ Continúa por el conducto hasta caer del fondo al saliente estrecho de debajo. Píllate la cañón Gatling y la batería y luego tírate al suelo y cárgate todo cuanto veas, ¡incluidas esas descomunales naves espaciales ahí atracadas!
■ Destruido ya todo, llegará una nave espacial más grande de la que saldrán aliens por el compartimento de carga. Dispárales con todo lo que tengas (hay más cañones Gatling a izquierda y derecha de las puertas del fondo) hasta que no quede alienígena vivo.
■ Sube la rampa de la nave y dirígete al panel de control de la cabina; pisa el gran botón rojo para usar los lásers del aparato y volar las puertas de ahí fuera. Sal de la nave y pasa a través de la nueva abertura.

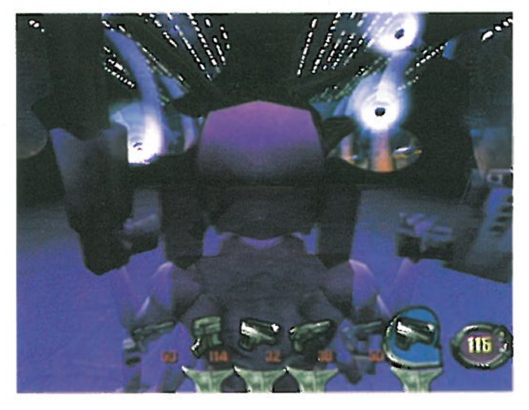


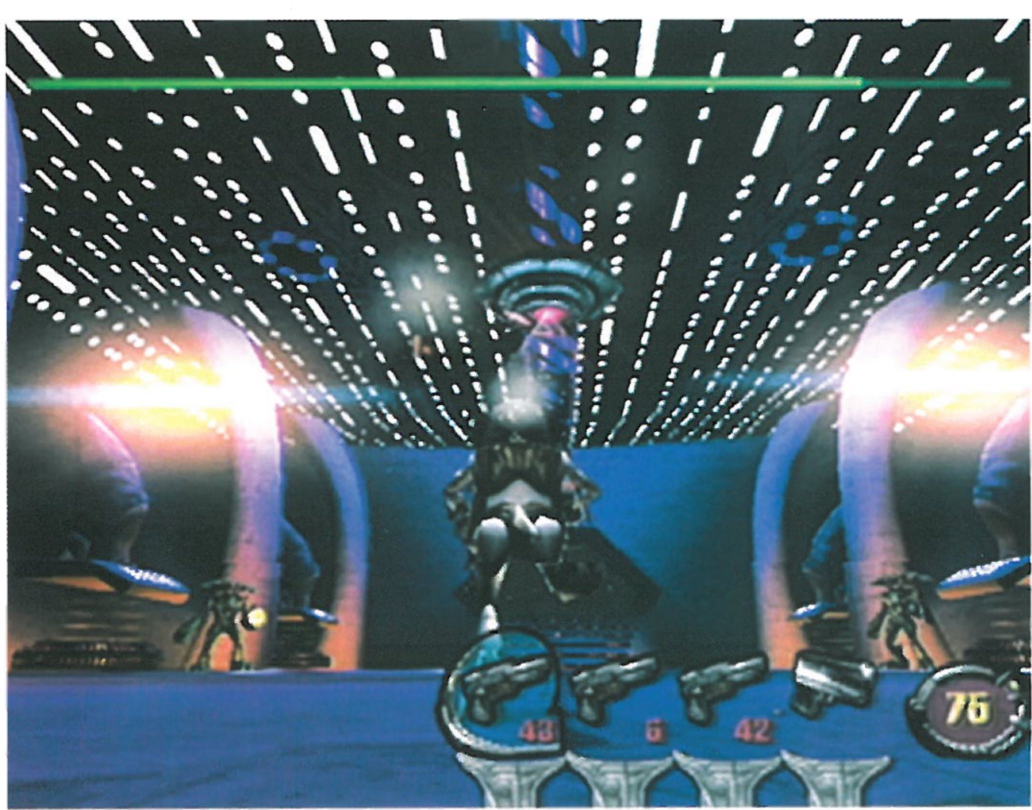


■ Toma la batería de coche, avanza corriendo y recoge el propulsor atómico; para recargarlo, sólo has de dejar de acelerar ¡y repostará solo! Vuela recto hacia arriba delante de ti y aterriza bien arriba, en el saliente de los cohetes guiados.
■ Gira a la derecha y vuela hacia delante, posándote en el siguiente saliente de arriba. Desde aquí, deberás impulsarte por la parte exterior del pilar central y aterrizar en el respiradero angosto que expele humo radioactivo. Sigue avanzando desde aquí para llegar a otro saliente con una pistola de rayos.
■ Bordea el pilar mediante la misma técnica de posarte en respiraderos y salientes hasta llegar a un saliente con respiraderos a ambos lados. Mira arriba para ver más respiraderos y pilares; deberás impulsarte en vertical y parar en cada saliente con el objetivo de recargar tu propulsor. Eso sí, ¡cuidado con el humo radioactivo, que duele de lo lindo!
■ Sube de nuevo hacia otro saliente dejando atrás algunos respiraderos e impúlsate en torno al poste que sobresale al lado a por unas baterías, antes de posarte en el saliente que hay en el extremo del poste. Ahora pasa entre la serie de pequeños salientes de los postes que rodean la parte exterior.
■ Verás unas plataformas móviles de color azul alrededor de la parte externa del pilar a las que puedes llegar desde tu posición. Impúlsate hacia ellas y prosigue por el costado del pilar usándolas para recargar tu propulsor, ¡aunque tampoco es demasiado recomendable que te quedes parado demasiado rato en ellas!!
■ Una vez arriba del todo, vete al saliente de encima que tiene una pantalla de control. Gírate









y propúlsate a la pequeña plataforma al final del poste situado encima; en cuanto te poses ahí, reposta y vuela hacia la siguiente plataforma pequeña.

■ Sigue haciendo esto hasta rodear todo el pilar; todas las plataformas habrán caído, activando los pequeños salientes móviles en torno a la columna central. Impúlsate hacia ellos y luego ábrete paso enseguida por el exterior antes de que las plataformas de fuera vuelvan y desactiven las plataformas móviles.

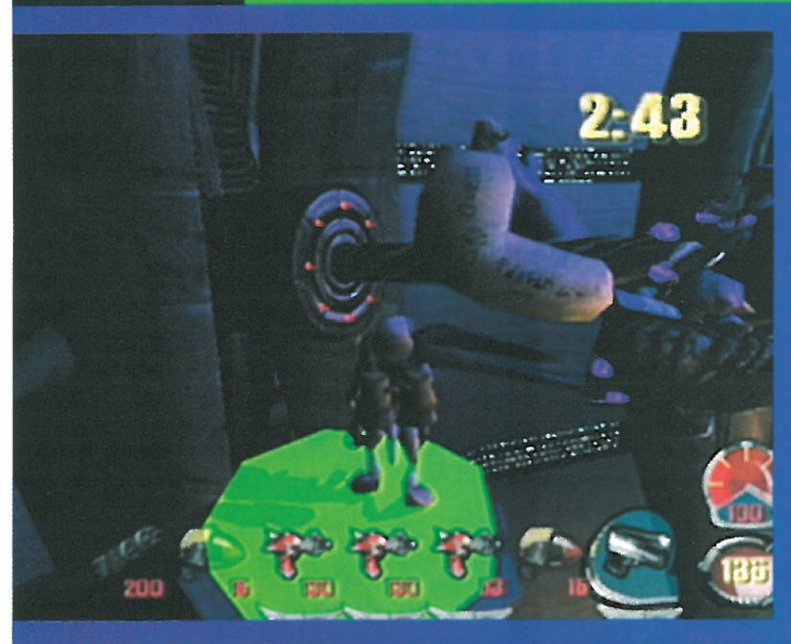
■ Una vez arriba del todo, propúlsate a la pequeña plataforma circular a lo lejos y dirígete luego a la serie de conductos de justo enfrente. Revolotea por entre medio de ellos para hallar un pequeño agujero por el que te puedes escurrir antes de seguir el conducto hasta que llegues al final.

■ Baja de un salto y pósate en la plataforma del punto de control, cruzando luego el enorme abismo mediante tu propulsor atómico. Si disparas a los pilares de los que sale electricidad, puedes crear pequeñas plataformas en las que posarte y repostar.

■ No dejes de moverte y esquivar las descargas de los robots guardianes hasta alcanzar el otro extremo de la cámara, donde otro agujero espera a que lo cruces.

■ Baja por el conducto, a continuación toca el punto de control y continúa hasta que llegues al final para dar al fin con la plataforma de lanzamiento de la tremebunda arma de tu viejo amigo Shwang.

JEFE SHWANG Y SU SILLA DE RUEDAS DE PROPULSIÓN



Hay un incentivo añadido para terminar rápido con Shwang: en cosa de dos minutos, el arma será lanzada, ¡y la tierra quedará destruida! No intentes disparar aún a Shwang; ¡deberás ser un pelín más creativo para derrotarlo! Gira a la izquierda y corre por la base del cohete para conseguir una batería de coche. Luego impúlsate hacia arriba y aterriza en el pequeño botón rojo de delante de ti; ¡con suerte, Shwang se habrá puesto cerca y recibirá una taladrada en el careto!

A partir de aquí, deberás atraer a Shwang por la parte más exterior de la cámara y pillarlo en cada una de las trampas que allí se encuentran. Moviéndote en el sentido de las agujas del reloj desde tu posición, son:

■ Un frasco lleno de gas (dispara al manubrio de la válvula hasta que explote).
■ Una gran sierra circular (pulsa el botón sin más).
■ Un par de trituradoras de metal (pulsa el botón).
■ Una serie de enormes bombillas de flash (una vez más, pulsa el botón).
■ Dos contenedores explosivos (dispárales repetidas veces hasta que exploten).

Si quieres dañar a Shwang, deberás llevarlo delante de cada trampa y activarla entonces para hacerle pupa; si no está delante, habrás desperdiciado la trampa, ¡porque todas son de un solo uso! Cuando le hayas alcanzado con las seis trampas, deberías tener el tiempo suficiente para darle con todo lo que tengas; sólo le quedará un poco de energía, así que ¡acaba con él antes de que el arma sea lanzada!

MDK 2 **NIVEL 9**

¡Ruptura!

Al empezar el nivel, deberás dirigir el Jim Dandy a través del hiperespacio en dirección a Swizzle Firma. Zigzaguea entre los asteroides, pero ten cuidad de no ser absorbido hacia atrás al intentar liberarte de la presa del hiperespacio.

Cuando el doctor se transporte por accidente a Swanky Swizzle Heights, deberás localizar tres ítems a fin de llegar al palacio; esto es lo que debes hacer para encontrar cada uno de ellos...





El localizador palaciego

Baja la pendiente al lado de la plaza y sigue el pasadizo hacia la gran cámara de abajo. Atraviesa corriendo esta zona, sorteando todos los aliens que te encuentres, y escúrrete por las puertas del final.

Sigue el pasadizo y saldrás a una gran área externa. Ante ti se halla el localizador palaciego, pero hay una valla de por medio, así que deberás dar un rodeo.

Si te diriges a la abertura de la izquierda, entrarás en un laberinto de pasajes llenos de troneras de vapor, haces eléctricos y robots que eructan gas venenoso; deberás conseguir pasar por ahí y llegar al otro lado. Alcanzar el otro extremo del laberinto no tiene pérdida, pero ten los ojos abiertos a los siete interruptores del suelo a lo largo de los pasajes y en algunos de los callejones sin salida.

Si logras accionar los siete interruptores antes de dar con el localizador palaciego, en la torre que éste tiene detrás se abrirá una puerta secreta que revela ¡una buen montón de golosinas!

Una vez que te hayas hecho con el localizador palaciego, evita a los aliens y dirígete al teletransportador; ve por él y corre pasillo abajo antes de brincar a otro teletransportador y regresar a la plaza principal.

El desestabilizador dimensional

Sube la rampa y sigue el saliente hacia la derecha, pasando por la abertura de la izquierda y siguiendo el pasillo hasta llegar a la sala del final. Ten cuidado al cruzar la pasarela del láser rosa: se desconecta a intervalos regulares, de modo que para no caer deberás correr por ella y después saltar a toda prisa a los pequeños recovecos de los lados en tu avance.

Ya al otro lado, cruza la puerta y prepárate a pulsar botones a troche y moche. Avanza corriendo y pulsa el botón azul de delante para hacer subir la valla, luego oprime el que hay a mano derecha, seguido del de en medio, el que hay justo a la derecha (no el del final) y por último el de más a la izquierda para elevar todas las vallas y alcanzar la puerta de la izquierda.

Sigue el pasillo hacia otra pasarela de láser rosa: ésta sigue una pauta distinta a la última, o sea que asegúrate de calcular bien cuándo correr a fin de llegar al otro lado de una sola pieza. Cruza las puertas hacia un nuevo pasaje que conduce a una nueva pasarela de láser rosa.

Atraviesa esta última pasarela con extrema precaución (averiguarás el patrón al llegar allí) y dirígete luego a la última cámara. Hay cinco hileras de botones, cada una con tres entre los que elegir; fríe al robot guardián con tu tostadora atómica, pero ignora a los aliens más pequeños y vete hacia el botón amarillo del fondo.

Mira al techo al pulsar el botón: las vainas de encima de los botones brillarán un instante, brindándote la combinación que deberás pulsar a fin de abrir la entrada de detrás tuyo. Oprime los botones en dicha secuencia, gírate y sube de nuevo la rampa para echarle el guante al desestabilizador dimensional. Pasa por el teletransportador y sigue el pasillo hacia el teletransportador para regresar una vez más a la plaza principal.

El chisme positrónico

Gira a la izquierda y métete en el teletransportador ascendente para llegar a una cámara de arriba. Baja por el corredor a otro teletransportador, esprinta hacia delante y mata al robot guardián. Recoge la baguette y ve por la pasarela al siguiente teletransportador.









■ Avanza corriendo y vuela los dos replicadores, luego mata a los alienígenas y dirígete al área de más allá. Usa tus baguettes para hacer saltar las vainas láser y después sube usando tu escalera en la peana "X" para llegar al saliente de encima.

■ Ve a la izquierda, usa la escalera al final del saliente y sigue el laberinto de pasarelas para llegar al teletransportador de arriba del todo. Sabrás si vas por buen camino porque deberás dejarte caer a un saliente en forma de T y saltar luego un pequeño hueco hacia otro saliente situado a la derecha.

■ Tras pasar por el teletransportador, ve pitando hacia delante y ponte en la peana del suelo a mano izquierda. Si elevas la vista en la pared amarilla, verás a un pequeño alien corriendo de acá para allá: la idea es abrir las puertas del suelo para que caiga a través y lo haga jirones el ventilador de abajo. El interruptor a mano izquierda abre el nivel superior, el interruptor de la derecha abre el segundo nivel, y el del medio abre el tercero, mientras que no pulsar ninguno abre el cuarto. Si se aleja por las paredes laterales, sonará una alarma y aparecerá un alien que deberás matar, ¡así que no te equivoques! Cuando tres alienígenas hayan quedado hechos picadillo, el teletransportador saldrá al descubierto.

■ Ve mediante el siguiente teletransportador al punto de control y pasa luego por otro para volver afuera. Patéate esta zona, deteniéndote sólo para destruir el replicador y darle al botón que tiene debajo y que activa el teletransportador del fondo. También hay dos botellas de Sr. Fizzy a los lados de la rampa alta del final, por si te hacen falta.

■ Usa el teletransportador para llegar a la última zona de esta sección; cárgate a los dos robots guardianes y usa las baguettes que te queden para eliminar todas las vainas láser. Aquí hay tres botones y cada uno está relacionado con una de las luces móviles del centro. Para abrir el camino, tienes que detener las luces en cada una de las luces azules dándole al botón; la luz más lenta es el botón de más a la izquierda, y la más rápida es el botón de la derecha. Cuando las tres luces estén azules, salta a la plataforma del fondo y ve en ella al otro lado, donde te espera el chisme positrónico.

■ Salta al teletransportador y baja de nuevo el pasadizo para llegar a un salto interdimensional que te llevará de vuelta a la plaza principal.

■ Toma el pan de centeno que tienes delante y prepárate a combinarlo con tu tostadora atómica. Hay tres aliens pequeños ocultos en la cabina telefónica que necesitas para completar la misión. Para sacarlos de ahí, deberás disparar una rebanada de pan de centeno a la cabina en cuanto abran la puerta. Si lo haces bien, uno de los aliens saldrá despedido por el techo de la cabina; sigue haciendo esto hasta que los tres hayan sido arrojados a través de las ventanas del fondo de la plaza. ¡Ahora sólo has de correr hacia la cabina y saldrás impulsado hacia el palacio para encontrarte con Kurt y Max!

MDK 2 NIVEL 10

El palacio de Zizzy Balloobba

Justo al principio de este nivel deberás elegir a quién quieres controlar al enfrentarte al emperador Zizzy. Procura elegir con tiento, porque una vez hecha la elección no habrá marcha atrás.

Un portero apacible

Tras elegir a Kurt, corre hacia la derecha y dirígete a la corriente del final: sube, dispara al enrejado y baja por el pasadizo de dentro. Esquiva a cañones centinelas y robots, recogiendo comida, granadas y de paso una pedazo de superametralladora por el camino.

Tírate por el extremo del pasillo y corre enseguida a la derecha, eludiendo las descargas de los aliens guardianes. Toma la ocultación y úsala; corre entonces al final de la sala y cruza las puertas dobles. Sigue el largo corredor y píllate algo más de comida y granadas.

Al final, entrarás en la sala de la fuente; corre por la derecha hacia la fuente y gira entonces a la izquierda en dirección a un largo tramo de escaleras. Esprinta hacia lo alto y escala al pilar de la derecha, saltando al saliente de enfrente.

Corre hacia las puertas de delante y pasa al corredor de más allá. Sigue por ese camino a través de las puertas corredizas hasta llegar al final, donde Max y el doctor esperan a que hagas frente al emperador.

¡Cañones Gatling, para qué os quiero!

Elegir a Max significa no tener que pensar, ¡sólo disparar! Ve recto por las puertas que tienes ante ti y toma las armas desperdigadas por la cámara exterior antes de pasar a todo trapo por la siguiente serie de puertas al santuario interior.

Recoge las armas al final del hall, pero NO las baterías; éstas te harán falta dentro de muy poco. Gírate y espera a que aparezcan los aliens, machacándolos hasta matarlos. Se presentará otro par de alienígenas, así que cárgatelos también y aguarda a que lleguen más.

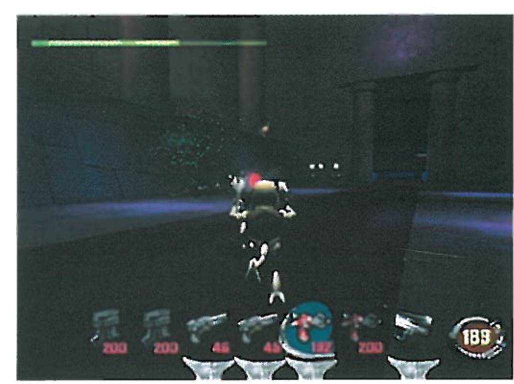
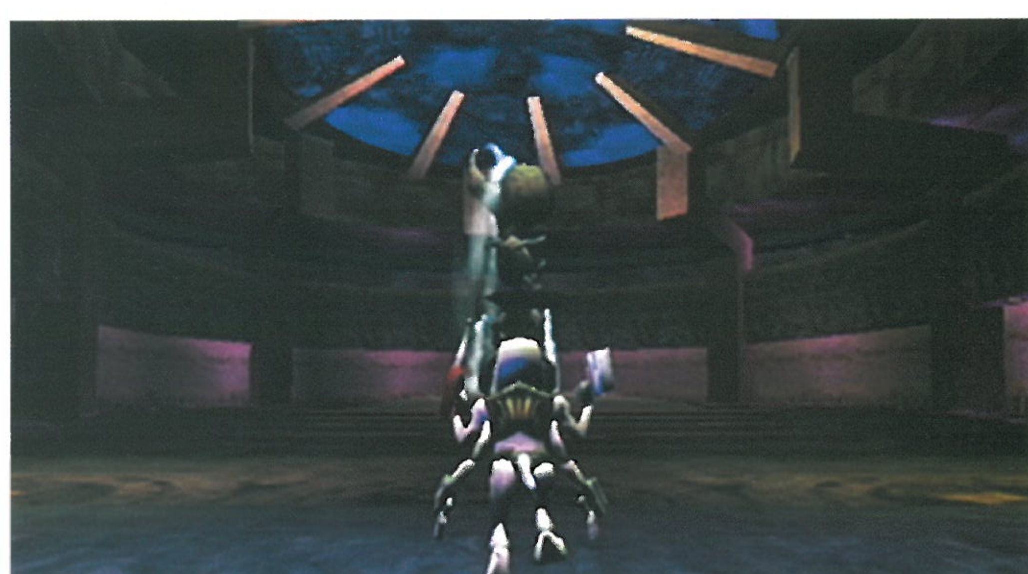
Mientras vas liquidando aliens, te las verás contra unos guardianes fuertemente armados. Ve de aquí para allá para esquivar sus tiros y ve disparando hasta que todos los aliens estén muertos y se abran las puertas del final; toma ahora las baterías si precisas de energía.

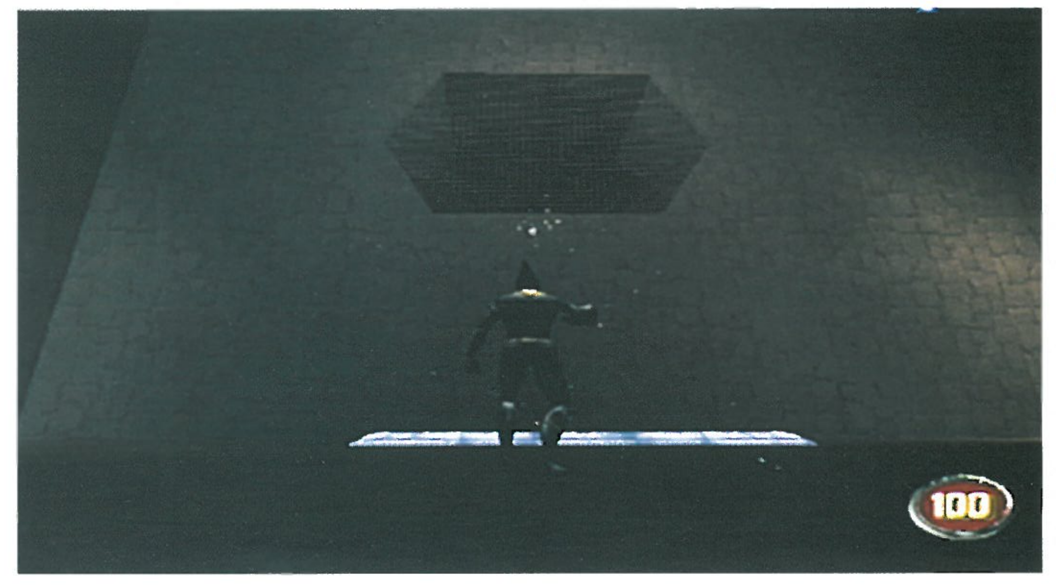
Sigue el corredor hacia las puertas del final y crúzalas para entrar en la sala de la fuente; dirígete a la izquierda y sube por el largo tramo de escaleras hasta arriba del todo antes de saltar al pilar de la derecha y usarlo para alcanzar el saliente de enfrente.

Corre por el saliente y cruza las puertas de la pared, siguiendo luego el pasillo hasta el final. Si llegas a unas puertas que no se abren, ten paciencia: acabarán por abrirse y te reunirás con Kurt y el doctor, ¡a punto para hacer frente al mismísimo emperador Zizzy!

Aparatos y artilugios

Si decides controlar al doctor, deberás tener

cuidado: dado que sólo va armado con su tostadora atómica, quizá sea mejor idea correr que pelear. Vete a la izquierda y manténte cerca de la pared para hallar una peana 'X'; usa aquí la escalera para conseguir alcanzar el pequeño afloramiento de encima.

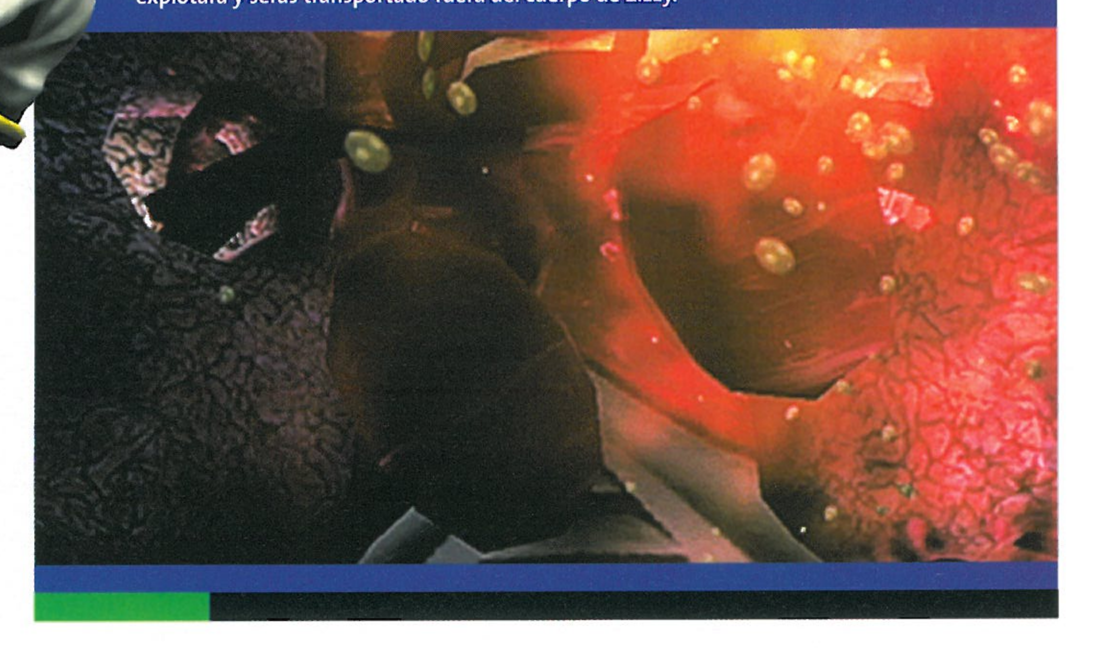
- Ve usando la escalera en cada peana 'X' hasta llegar a lo más alto de las almenas del palacio: corre a su interior a través de la abertura y tuerce a la izquierda, siguiendo la hondonada hacia el pequeño claro de la derecha. Cárgate al robot guardián y al alien telepático, toma la botella de Sr. Fizzy y prosigue por el camino.
- Ignora todo lo demás que te salga al paso y recoge la baguette, el pan de centeno, la botella de Sr. Fizzy y el plutonio antes de llegar a las gigantescas puertas dobles, usando tu escalera para alcanzar el saliente de enfrente.
- Corre por el saliente hacia las puertas dobles y atraviésalas, siguiendo el camino hasta el final. Aquí te volverás a encontrar a Kurt y Max: ¡es la hora de la confrontación final!

JEFE EMPERA… BBA



Elijas el personaje que elijas, la lucha con Zizzy Balloobba es prácticamente idéntica. Está claro que debes ir alcanzándole con tus armas: si eres Kurt, encontrarás superametralladoras y munición de francotirador por la parte exterior, munición a porrillo si eres Max, y un montón de golosinas como un soplahojas y botellas de Sr. Fizzy en caso de haber elegido al doctor. En la primera parte del combate plantas cara al emperador Zizzy en persona; ve disparándole con todo lo que tengas para agotarlo, pero ten cuidado con su amplio abanico de ataques. Si golpea el suelo, da saltos hasta que los efectos se pasen para sortear las bolas de fuego. Si se pone a lanzarte bloques de antimateria o a dispararte unos amarillentos rayos láser, muévete de lado a lado mientras le disparas. Por último, vigila con su mirada hipnótica: ¡hará que te vuelvas loco! Tú no le quites ojo de encima y concéntrate en patearle el trasero. Cuando al fin le agotes toda la energía, ¡Zizzy abrirá un portal en su estómago y te absorberá por completo! Ahora es cuando tienes la ocasión de liquidarlo para siempre, tomándola con su corazón. Hay cinco secciones de las que encargarse, y deberás volar bien alto si quieres ocuparte de todas. Si eres Kurt, hay dos corrientes ascendentes a los lados que puedes usar para subir y llegar a esas secciones superiores, mientras que si juegas como Max deberías usar el propulsor para llegar arriba (lo recogiste ahí fuera, ¿no?). Si controlas al doctor, deberás transformarte en Hyde mediante el plutonio del saliente del lado y saltar luego a la burbuja para llegar al nivel superior. Bájate de un salto antes de que reviente y dale al corazón al caer.

Una vez destruido el corazón, ve a por los pulmones disparándoles una y otra vez con las armas de que dispongas; hay uno a cada lado, pero vigila con el globo ocular que cae del techo e intenta aplastarte. Si empujas poco a poco los ojos hacia los agujeros de los que salen las corrientes, ¡puedes bloquearlos y aumentar aún más el malestar de Zizzy! Ahora es momento de terminar con Zizzy e ir a por su cerebro. Ve ahí arriba usando los métodos habituales (volando o usando la burbuja para que te lleve) y dale una buena tunda; si llevas al doctor, puedes incluso hacer rebotar la rebanada atómica en las paredes para alcanzarlo o usar baguettes si te queda alguna. Al final, el cerebro explotará y serás transportado fuera del cuerpo de Zizzy.

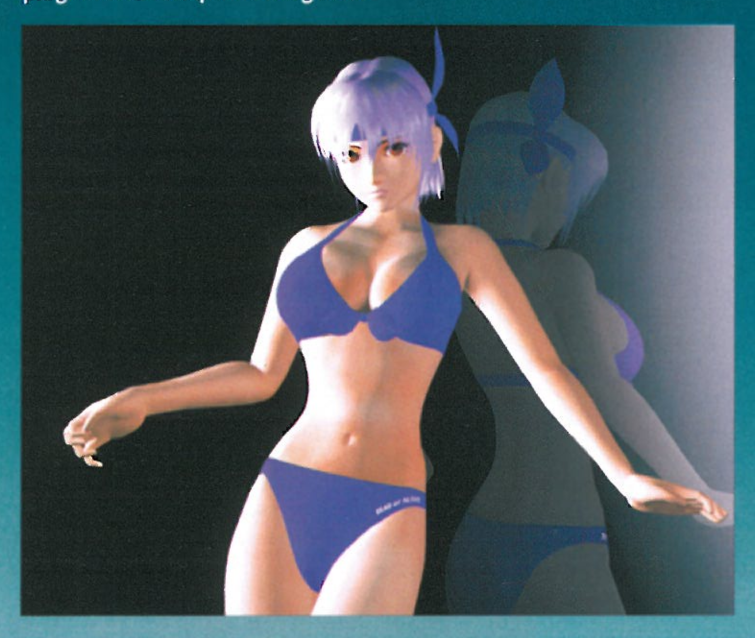


GAME OVER GAME OVER GAME OVER GAME OVER GAME OVER

Trucos a tutiplén

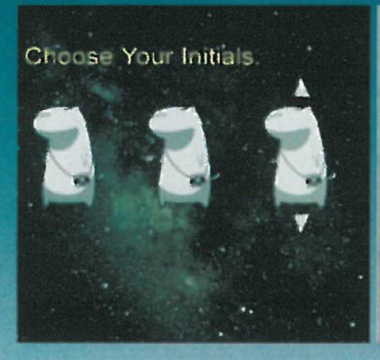
Dead or Alive 2

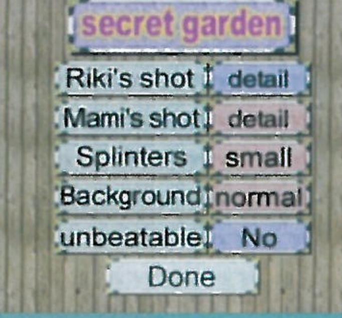
Si no tienes bastante con ver y utilizar a las chicas en los combates, este truco (bueno, más que un truco es una curiosidad) lo recibirás con calenturienta alegría. Sólo tienes que introducir el disco del juego en un PC y abrir la carpeta Bonus para conseguir unas cuantas imágenes de las chatinas en formato de imagen BMP. Y lo mejor de todo es que están casi como los chicos de Tecmo las trajeron al mundo: ¡en bikini! ¿Tienes algún programa de retoque de imágenes?



Bangai-O

¿Se te atraganta algún nivel del juego? ¿Te gustaría acabar con todos los enemigos sin apenas despeinarte? Pues haznos caso y empieza un nuevo juego. Acto seguido introduce como las tres iniciales la marmota fotógrafa que se encuentra casi al final del abecedario. Verás como ya tienes acceso a cualquiera de los 44 niveles del juego y si reinicias la partida, accedes al menú de opciones y seleccionas Done podrás acceder al Secret Garden. En él puedes modificar el efecto de los disparos, el aspecto de los escenarios y hacer invencibles a los dos personajes. No está mal, ¿no?







Looney Tunes: Space Race

¿Qué hay de nuevo viejo? Pues para empezar unos cuantos códigos para hacer la vida imposible al pesado de Elmer. Introdúcelos en el submenú Trucos del menú Opciones y, si lo haces correctamente, oirás un mensaje del gallo Claudio. Así que hasta luego (pato) Lucas y, como diría mi amigo Porky, eso es to, eso es to, eso es todo amigos.

YAVARMINT	Desbloquea a Porky
REDWAGON	Desbloquea a Marvin
MAROON	Desbloquea el circuito Planeta ACME 2
SCWEWBALL	Desbloquea el circuito Las pirámides de Marte 2
DURNIDGIT	Desbloquea el circuito La frontera del otro mundo 1
PALOOKA	Desbloquea el circuito La frontera del otro mundo 2
HOGGRAVY	Desbloquea el circuito Cuadrante del salvaje oeste 1
CHITLINS	Desbloquea el circuito Cuadrante del salvaje oeste 2
MRFUZZY	Desbloquea el circuito La nebulosa
YOIKS	Desbloquea el circuito Parque Galactorama 1
DODGPARRY	Desbloquea el circuito Parque Galactorama 2
3LILBOPS	Desbloquea todas las carreras especiales ACME
MOIDALIZE	Desbloquea todos los retos
MICHIGANJ	Desbloquea toda la galería
PALOOKA	Desbloquea el circuito La frontera del otro mundo 2
CHEESFISH	Desbloquea todo
DUCKAMUCK	Turbo ilimitado
SAMRALPH	Modo espejo
SUCCOTASH	Sin trucos

PLANETARIO

CARTAS, LISTA DE JUEGOS Y CONTENIDOS PREVISTOS PARA EL PRÓXIMO MES

DIRECTORIO 96

Listado de juegos analizados

BUZÓN 94

Nuestros lectores, al habla

A LA VISTA 98

Lo que te espera en el siguiente número de Dream Planet



CARTAS DE LOS LECTORES

Sega GT no convence

Roberto García (Madrid)

Hola Dream-planetarios. Espero que estéis bien y que disfrutéis de los próximos lanzamientos de nuestra consola. Espero que me podáis contestar a las siguientes preguntas.

Se hará lo que se pueda.

En cuanto al tema de EA e ISS ¿hay alguna noticia o todo sigue igual (sin querer programar)?

Electronic Arts sigue EA que EA (¿o se dice erre que erre?) y de momento no van a programar nada para Dreamcast, aunque por lo menos están distribuyendo los juegos basados en Star Wars Episode I (Racer y Jedi Power Battles). Por lo que se refiere a Konami, a pesar de que hace algún tiempo circularon rumores sobre la posibilidad de que acabaran desarrollando una versión del ISS para la consola de Sega, parece que por ahora no se van a hacer realidad.

¿Para cuándo el NBA 2K1? ¿Qué novedades tendrá?

Pues aún no hay fecha definitiva. De todas formas, probablemente después de navidades ya podremos echar unos partidillos a través de Internet gracias a la nueva opción que incorporará el juego.

He jugado al Sega GT japonés y la verdad es que me ha parecido bastante malete. ¿La versión europea será mejor o me tendré que conformar con MSR?

Hombre, no es que sea exactamente igual que Gran Turismo 3, pero tampoco está tan mal. La versión europea incorporará algunas marcas del viejo continente que no aparecían en la japonesa, pero básicamente el juego será idéntico. La verdad es que, ahora que hemos catado la versión definitiva, Metropolis Street Racer nos parece bastante más original y divertido. Si has probado la edición japonesa de Sega GT y te ha convencido menos que Constantino Romero anunciando un crecepelo, te recomendamos que pruebes MSR.

Muchas gracias y seguid igual de independientes.

Pues sí que somos todos bastante independientes. Bueno, todos menos Snatcher, que aún vive con sus padres. Aunque él dice que les daría un disgusto si abandonara el nido familiar, sus progenitores no logran sacarle de casa ni con agua hirviendo.









El fútbol en las venas

Iván Vilela (Gijón)

Hola amigos de Dream Planet, el otro día compré vuestra revista para informarme sobre esta consola, ya que he decidido adquirir una estas navidades y quedé gratamente satisfecho por los contenidos de la misma. Espero que podáis aclararme algunas dudas.

En primer lugar, me gustaría saber si Sega GT va a tener una mecánica de juego similar a Gran Turismo en el aspecto de la compra de coches, ¿se podrán comprar de segunda mano?, ¿habrá algo similar a la obtención de Licencia de Conducir? y, por último, ¿estará traducido?

Sí, sí y sí. No es que Sega GT sea similar a Gran Turismo, es que es idéntico. Así que, si has jugado con el título de Sony, puedes recitarnos de carrerilla la mecánica de Sega GT.

Respecto al adaptador para poder utilizar la Dreamcast en el monitor del ordenador, me gustaría saber si ya está disponible en España y dónde lo puedo conseguir, ¿se pierde calidad de imagen?

Hace bastante tiempo que el adaptador DC-VGA está disponible (prácticamente desde que se puso a la venta la consola) y lo puedes comprar en cualquier tienda que venda periféricos de la Dreamcast. La cuestión de la calidad de la imagen depende de la resolución de la pantalla y del tipo de tarjeta gráfica. Si tienes una tarjeta potente no tienes porque perder demasiada calidad.

Soy un gran aficionado al fútbol y querría que me recomendaseis algún título de los existentes o alguno que vaya a aparecer en breve.

No es que le panorama de los juegos de fútbol sea muy halagüeño, pero de los que hay en el mercado te recomendamos el Virtua Striker. Entre los que están al caer destaca UEFA Dream Soccer, un juego que encontrarás comentado en la sección Toma de Contacto de este número y que incorpora comentarios en castellano y un sinfín de opciones. Además está previsto que lleguen dentro de muy poco European Super League y UEFA 2001.

El Vibration Pack, ¿se incluye con el mando o hay que adquirirlo aparte? ¿Cuánto cuesta?

Mucho nos tememos que hay que comprarlo por separado. Cuesta unas 4.000 pesetas, pero cuando estés jugando con un título de conducción y notes como te estampas contra alguna valla (virtualmente, claro) lo agradecerás.

Por último, me gustaría saber cuál es el método que hay que seguir para conseguir gratuitamente el ChuChu Rocket!

Pues es muy fácil: cuando te compres la consola estas navidades, asegúrate de que te haces con uno de los packs especiales que contienen el juego de regalo.

Gracias por atenderme y me alegro de los resultados positivos de la campaña antipiratería llevada a cabo por Sega. Sony sois unos peseteros.

¿Lo dices sólo porque la Play 2 cuesta 75.000 pesetas?

El retorno del trueno azul

Luis Alberto de la Plaza (Collado Villalba, Madrid)

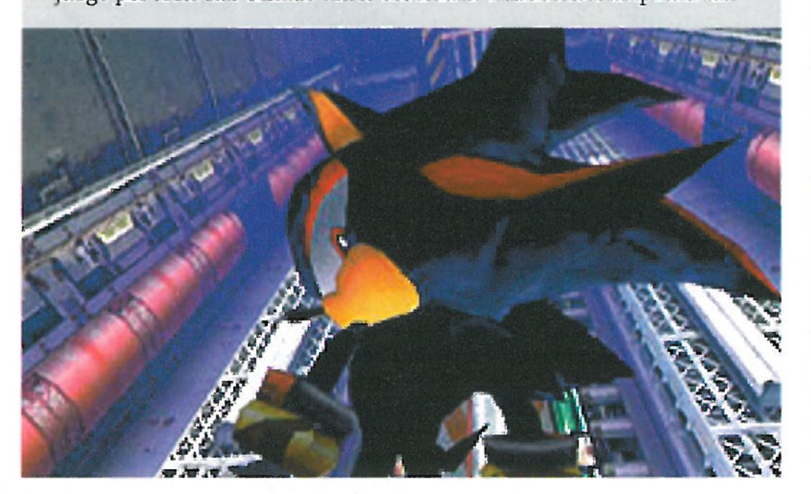
¡¡Hey!!! Tengo la Dreamcast, ¡Este enero ya hará un año! Me compré la revista ayer y no esperé ni un momento para escribir. Tengo unas preguntillas.

Por curiosidad ¿Cuál es el juego con mejores gráficos de Dreamcast? Unos dicen Virtua Tennis, otros el Code: Veronica no sé.

Pues ni unos ni otros tienen la razón. Virtua Tennis es lo más adictivo que hemos jugado en años y Resident Evil Code: Veronica el mejor survival horror de la historia, pero gráficamente el que se lleva la palma es Shenmue. Si no te lo crees, sólo tienes que echar un vistazo a la excelsa review que le dedicamos este mes.

He oído que van a sacar otro juego de Sonic, ¿Es verdad? ¿es verdaddd?

¡Que no cunda el pánico! Sí que es verdad. El puerco espín azul volverá con la segunda parte de sus aventuras dentro de muy poco. Para que vayas abriendo boca, aquí tienes una de las primeras capturas del juego por si no has echado antes un vistazo a la sección Mapamundi.



Que no falten los shoot-em-up

Genis Fabregat (Sabadell, Barcelona)

Hola me llamo Genis y soy de Sabadell. Tengo unas preguntas para ustedes.

Nos puedes tratar de tú, que no somos tan mayores. Las canas de nuestro director Capoerista, según él, son sólo reflejos de color plata.

¿Para cuándo Half-Life? ¿Será diferente a la versión de PC?

El lanzamiento está previsto para el mes de diciembre. No nos queremos hacer los chulos, pero la versión para Dreamcast contará con una misión exclusiva que no estaba incluida en el juego de PC.

¿Para cuándo Quake III y Unreal Tournament? ¿Se podrá utilizar teclado y ratón?

Quake III Arena estará a la venta durante el mes de diciembre y será compatible con el teclado y el ratón. De Unreal Tournament no tenemos tantos datos. Seguramente aparecerá después de navidades, pero todavía no está claro si se podrán utilizar estos dos accesorios.

Por último, ¿cómo es la redacción, es como Periodistas o mola más?

¡Acaso en Periodistas tienen la redacción llena de consolas y se pasan el día jugando! Nosotros no tenemos a Esther Arroyo (nos tenemos que conformar con un póster a tamaño natural) pero, sin duda, nuestra humilde redacción mola mucho más, sobre todo cuando la mujer de la limpieza hace su "visita" mensual.

Cuestiones duodenales

Adrián López (Oviedo)

Hola me llamo Adrián y tengo la Dreamcast desde las navidades pasadas, con el Sonic Adventure y el Soul Reaver (gracias por las guías). Desde entonces no puedo parar de decir ¡Harl! cada dos por tres. Tengo algunas preguntas, ¡Harl!

¿Comorl? Pues haznos enseguidal esas peaso de preguntas españolas, fristro de la pradera.

He visto los primeros juegos de PS2 y me ha parecido que no le llegan ni a la suela de los zapatos a DC. Los de Game Cube ya son mejores, pero creo que no son comparables a los de la DC. La X-Box, he oído que es algo superior a éstas. Creo que ¡Harl! DC no lo tiene muy difícil contra las demás, puesto que tiene juegos a montones, salió bastante antes, el precio, la placa Naomi etc. ¿Cómo lo veis vosotros? ¡Harl!

Ni Paco Porras en sus buenos tiempos podría saber qué va a pasar cuando aparezcan las consolas que citas. Está claro que la Dreamcast lleva ya un año en la calle y su precio es muy asequible, pero la Play 2 cuenta con millones de personas dispuestas a gastarse 75.000 pelas en cuanto haga falta, así que creemos que tiene una porción del mercado asegurada. La Game Cube tiene la ventaja de contar con una legión de fanáticos de Nintendo que son fieles a Mario hasta límites insospechados y la X-Box tiene detrás al señor Gates, (alias "Me sobra la pasta") que no dudará en gastarse sus buenos dólares para que su nuevo proyecto triunfe. Lo mejor de todo este panorama es que las compañías van a tener que esforzarse para que hagáis caso a sus productos, así que los beneficiados vais a ser vosotros, pecadores.

El Phantasy Star ¿servirá también para jugar uno solo? (me refiero fuera de Internet) ¿Es comparable al Zelda de Game Cube?

También será posible jugar en solitario, pero piensa que la mayor gracia del juego son las partidas a través de Internet. No creemos que Phantasy Star Online pueda compararse con el nuevo Zelda porque se trata de dos concepciones del rol totalmente diferentes.

Soy un fan de Sonic (y Sega) desde Master System y esto me preocupa ¿El Sonic Team va a hacer juegos para otras consolas ¡¡¿Comorl?!! Es mentira, ¿verdad? ¡Harl!

¡No puidorrr! ¡No puidorrr! Nos apena mucho tener que explicarte esto, pero Sega ha anunciado que va a desarrollar productos para otras plataformas. ¿Te imaginas a Sonic dando saltos en una PlayStation 2? Pues dentro de poco esta pesadilla puede hacerse realidad.

Que no os siente mal lo de ¿comorl? Quiero decir que no penséis que os he copiado (periferia del nº 9). Es que me encanta esa palabra.

¿Pero qué dices pecadorl?. Nosotros nacimos después de los dolores y tenemos una etiqueta de anís del mono, nunca hemos hablado como Chiquito de la Calzadar. ¡Harl! Hasta luego Lucas, digo Adrián.



Para contribuir con tus cartas a esta sección escribe a: Dream Planet. Buzón, C/ Joventut 19, 08830 Sant Boi de Llobregat (Barcelona) o a dcplanet@intercom.es

Nota de la Redacción: Si tu carta no aparece en esta página no te preocupes, seguramente no ha llegado a tiempo y la reservamos para el próximo mes.

DIRECTORIO

LISTA DE JUEGOS ANALIZADOS


24 HORAS DE LE MANS
Género: Conducción
Distribuidor: Infogrames
Puntuación: 80%


AEROWINGS
Género: Simulación aérea
Distribuidor: Netac
Puntuación: 40%


BANGAI-O
Género: Shoot'em-up
Distribuidor: Virgin
Puntuación: 66%


BLUE STINGER
Género: Aventura
Distribuidor: Proein
Puntuación: 75%


BUGGY HEAT
Género: Conducción
Distribuidor: Sega
Puntuación: 59%

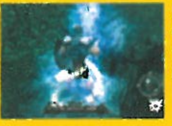

CHUCHU ROCKET!
Género: Puzzle
Distribuidor: Sega
Puntuación: 79%


CRAZY TAXI
Género: Conducción
Distribuidor: Sega
Puntuación: 93%


DEAD OR ALIVE 2
Género: Beat'em-up
Distribuidor: Acclaim
Puntuación: 95%


DEADLY SKIES
Género: Arcade aéreo
Distribuidor: Konami
Puntuación: 76%


DISNEY'S DINOSAUR
Género: Aventura
Distribuidor: Ubi Soft
Puntuación: 68%


DRAGON'S BLOOD
Género: Aventura
Distribuidor: Virgin
Puntuación: 63%


DYNAMITE COP
Género: Beat'em-up
Distribuidor: Sega
Puntuación: 70%


ECW HARDCORE REVOLUTION
Género: Beat'em-up
Distribuidor: Acclaim
Puntuación: 44%


ECCO THE DOLPHIN
Género: Aventuras marinas
Distribuidor: Sega
Puntuación: 82%


EVOLUTION
Género: RPG
Distribuidor: Ubi Soft
Puntuación: 78%


F1 WORLD GRAND PRIX
Género: Conducción
Distribuidor: Sega
Puntuación: 75%


F355 CHALLENGE
Género: Conducción
Distribuidor: Acclaim
Puntuación: 86%


FUR FIGHTERS
Género: Shoot'em-up
Distribuidor: Acclaim
Puntuación: 82%


GAUNTLET LEGENDS
Género: Beat'em-up
Distribuidor: Virgin
Puntuación: 77%


GIGA WING
Género: Shoot'em-up
Distribuidor: Virgin
Puntuación: 29%


HIDDEN & DANGEROUS
Género: Acción/Estrategia
Distribuidor: Proein
Puntuación: 71%


JOJO'S BIZARRE ADVENTURE
Género: Beat'em-up
Distribuidor: Virgin
Puntuación: 74%


LEGACY OF KAIN: SOUL RAVER
Género: Aventura
Distribuidor: Proein
Puntuación: 87%


LOONEY TUNES: SPACE RACE
Género: Conducción
Distribuidor: Infogrames
Puntuación: 89%


MAKEN X
Género: Shoot'em-up
Distribuidor: Sega
Puntuación: 85%


MARVEL VS. CAPCOM
Género: Beat'em-up
Distribuidor: Virgin
Puntuación: 80%


MARVEL VS. CAPCOM 2
Género: Beat'em-up
Distribuidor: Virgin
Puntuación: 89%


MDK 2
Género: Acción
Distribuidor: Virgin
Puntuación: 70%


METROPOLIS STREET RACER
Género: Conducción
Distribuidor: Sega
Puntuación: 96%


MILLENNIUM SOLDIER EXPENDABLE
Género: Shoot'em-up
Distribuidor: Infogrames
Puntuación: 65%


MONAGO GP RACING SIMULATION
Género: Conducción
Distribuidor: Ubi Soft
Puntuación: 69%


NBA 2000
Género: Deportes
Distribuidor: Sega
Puntuación: 90%


NBA SHOWTIME
Género: Deportes
Distribuidor: Infogrames
Puntuación: 70%


NHL 2K
Género: Deportes
Distribuidor: Sega
Puntuación: 85%


PEN PEN
Género: Arcade
Distribuidor: Infogrames
Puntuación: 52%


POWER STONE
Género: Beat'em-up
Distribuidor: Proein
Puntuación: 90%


POWER STONE 2
Género: Beat'em-up
Distribuidor: Proein
Puntuación: 93%


PSYCHIC FORCE 2012
Género: Beat'em-up
Distribuidor: Acclaim
Puntuación: 66%


RAYMAN 2: THE GREAT ESCAPE
Género: Plataformas
Distribuidor: Ubi Soft
Puntuación: 91%

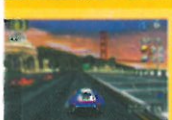

READY 2 RUMBLE BOXING
Género: Deportes
Distribuidor: Infogrames
Puntuación: 90%


RED DOG
Género: Shoot'em-up
Distribuidor: Sega
Puntuación: 65%


RESIDENT EVIL 2
Género: Aventura
Distribuidor: Virgin
Puntuación: 80%


RESIDENT EVIL CODE: VERONICA
Género: Aventura
Distribuidor: Proein
Puntuación: 98%


RE-VOLT
Género: Conducción
Distribuidor: Acclaim
Puntuación: 72%


SAN FRANCISCO RUSH 2049
Género: Conducción
Distribuidor: Virgin
Puntuación: 65%

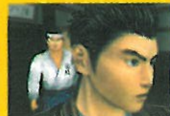

SEGA EXTREME SPORTS
Género: Deportes
Distribuidor: Sega
Puntuación: 73%


SEGA RALLY 2
Género: Conducción
Distribuidor: Sega
Puntuación: 85%


SEGA WORLDWIDE SOCCER 2000
Género: Deportes
Distribuidor: Sega
Puntuación: 70%


SEGA WORLDWIDE SOCCER 2000 EURO EDITION
Género: Deportes
Distribuidor: Sega
Puntuación: 76%


SHADOWMAN
Género: Aventura
Distribuidor: Acclaim
Puntuación: 85%


SHENMUE
Género: FREE
Distribuidor: Sega
Puntuación: 98%


SILVER
Género: Action-RPG
Distribuidor: Infogrames
Puntuación: 80%


SLAVE ZERO
Género: Shoot'em-up
Distribuidor: Infogrames
Puntuación: 74%


SNOW SURFERS
Género: Deportes
Distribuidor: Sega
Puntuación: 43%


SONIC ADVENTURE
Género: Aventura
Distribuidor: Sega
Puntuación: 95%


SOUL CALIBUR
Género: Beat'em-up
Distribuidor: Sega
Puntuación: 95%


SOUL FIGHTER
Género: Beat'em-up
Distribuidor: Proein
Puntuación: 75%


SPACE CHANNEL 5
Género: Musical
Distribuidor: Sega
Puntuación: 92%


SPEED DEVILS
Género: Conducción
Distribuidor: Ubi Soft
Puntuación: 73%


STAR WARS: EPISODE I RACER
Género: Conducción
Distribuidor: EA
Puntuación: 73%


STREET FIGHTER ALPHA 3
Género: Beat'em-up
Distribuidor: Virgin
Puntuación: 82%


STREET FIGHTER III DOUBLE IMPACT
Género: Beat'em-up
Distribuidor: Virgin
Puntuación: 79%


SUPER MAGNETIC NEO
Género: Plataformas
Distribuidor: Acclaim
Puntuación: 62%


SUZUKI ALSTARE EXTREM RACING
Género: Conducción
Distribuidor: Ubi Soft
Puntuación: 75%


TECH ROMANCER
Género: Beat'em-up
Distribuidor: Virgin
Puntuación: 83%


TEE OFF
Género: Deportes
Distribuidor: Acclaim
Puntuación: 70%


THE HOUSE OF THE DEAD 2
Género: Shoot'em-up
Distribuidor: Sega
Puntuación: 90%


TIME STALKERS
Género: RPG
Distribuidor: Sega
Puntuación: 64%


TOKYO HIGHWAY CHALLENGE
Género: Conducción
Distribuidor: Netac
Puntuación: 70%


TOMB RAIDER: THE LAST REVELATION
Género: Aventura
Distribuidor: Proein
Puntuación: 86%


TONY HAWK'S SKATEBOARDING
Género: Deportes
Distribuidor: Acclaim
Puntuación: 81%


TOY COMMANDER
Género: Arcade
Distribuidor: Sega
Puntuación: 75%


TRICKSTYLE
Género: Deportes
Distribuidor: Acclaim
Puntuación: 75%


UEFA STRIKER
Género: Deportes
Distribuidor: Infogrames
Puntuación: 68%


V-RALLY 2: EXPERT EDITION
Género: Conducción
Distribuidor: Infogrames
Puntuación: 79%


VIGILANTE 8: SECOND OFFENSE
Género: Shoot'em-up
Distribuidor: Proein
Puntuación: 68%

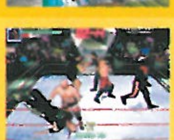

VIRTUA ATHLETE 2K
Género: Deportes
Distribuidor: Sega
Puntuación: 78%


VIRTUA FIGHTER 3TB
Género: Beat'em-up
Distribuidor: Sega
Puntuación: 85%

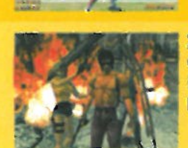

VIRTUA STRIKER 2
Género: Deportes
Distribuidor: Sega
Puntuación: 75%


VIRTUA TENNIS
Género: Deportes
Distribuidor: Sega
Puntuación: 96%


WACKY RACES
Género: Carreras
Distribuidor: Infogrames
Puntuación: 78%


WWF ROYAL RUMBLE
Género: Beat'em-up
Distribuidor: Proein
Puntuación: 67%


WORMS ARMAGEDDON
Género: Estrategia
Distribuidor: Proein
Puntuación: 69%


ZOMBIE REVENGE
Género: Acción
Distribuidor: Sega
Puntuación: 71%

Ganadores concurso Dream Planet nº 9

Ésta es la lista de los 10 ganadores del concurso Gauntlet Legends, organizado por Virgin y Dream Planet. Por contestar correctamente a la pregunta formulada, cada uno ha ganado una copia del juego.

Francisco Javier González Pérez (Madrid)
Inmaculada García Guiral (Cádiz)
David Luzón García (Barcelona)
David García Gutiérrez (Málaga)
Ángeles Fernández García (Granada)
Miguel Martínez López (Rubí, Barcelona)
Julián Alemany Planells (Peguera, Mallorca)
Eloy Villar Alonso (Valencia)
Jorge Álvarez Fernández (Logroño, La Rioja)
Héctor Domingo González (Madrid)



En el próximo número:

Guías completas

Marvel vs. Capcom 2
Power Stone 2

Toma hematoma

Virtua Tennis

Todo sobre mi raqueta

Para estas navidades avalancha de previas y análisis

Jet Set Radio, Samba de Amigo, Tomb Raider Chronicles, Vanishing Point, Quake III Arena, Half-Life, Ready 2 Rumble Boxing: Round 2, Sega GT, Eternal Arcadia...

¡En tu kiosco a partir del 15 de diciembre!

Consigue tu Dream Planet por sólo 495 ptas.

Nota: Estos son algunos de los contenidos previstos para el próximo número de Dream Planet, pero la redacción se reserva el derecho de introducir variaciones de última hora.